06 201
2014

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

# ИГРОМАНИЯ

В РАЗРАБОТКЕ

SOMA

TOM CLANCY'S THE DIVISION

DEEP DOWN

DIVINITY ORIGINAL SIN

ВЕРДИКТ

LEGO THE HOBBIT
ПУТЕШЕСТВИЕ БЕЗ КОНЦА

BROFORCE
ПОЖАЛУЙСТА, СМЕЙТЕСЬ

AGE OF WONDERS 3
ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

WARLOCK 2: THE EXILED
ОТ СВОБОДЫ НЕ УБЕЖИШЬ

2014 FIFA WORLD CUP BRAZIL
ДВА РАЗА НЕ ПОВТОРЯЮ!

FINAL FANTASY X / X-2 HD REMASTER
ЛЮБОВЬ СКВОЗЬ ВРЕМЯ

+ НАКЛЕЙКИ ПОСТЕР

16+

ГРАНЬ БУДУЩЕГО
ВРЕМЕННЫЕ ПАРАДИГМЫ В ВИДЕОИГРАХ

E3
ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ ВЫСТАВКИ

WWW.IGROMANIA.RU
игроMedia
9 771560 258026 14006

INFINITE CRISIS

REPUBLIC OF GAMERS
ВЫБОР ЧЕМПИОНОВ
Реклама.
СЕРИЯ MATRIX
УПРАВЛЯЙ ИГРОЙ
СТИЛЬНЫЙ ДИЗАЙН
Индикатор нагрузки GPU
Цветовая индикация нагрузки
Малая нагрузка
Средняя нагрузка
Высокая нагрузка
Безопасный режим
ПРЕВОСХОДНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ
На 20% холоднее. В 3 раза тише
Система охлаждения DirectCU II с 10 мм тепловыми трубками
Вентилятор CoolTech с дизайном лопастей Hybrid Blade
БЕЗГРАНИЧНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ РАЗГОНА
Производительность «из коробки» на 13% выше
Переключатель LN2 Mode / STD Mode
Цифровая система питания Digi+ с 14-ю фазами Super Alloy Power
Safe Mode
Восстановление VBIOS в одно нажатие
Memory Defroster: Скажи «колд-багам» до свидания
Defroster Включен
ON
OFF
Defroster Выключен
Доступные модели:
MATRIX R9 290X | 4 ГБ памяти | 1050 МГц частота GPU | 5400 МГц частота памяти
MATRIX GTX 780 Ti | 3 ГБ памяти | 1072 МГц Boost Clock | 7000 МГц частота памяти
* Производительность может изменяться в зависимости от конфигурации системы и сценариев использования
ASUS
В ПОИСКАХ НЕВЕРОЯТНОГО
Видеокарты ASUS – самые награждаемые в Мире
ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ:
VK.COM/ASUS
VK.COM/ROG_RUSSIA
FB.COM/ASUS.RU
FB.COM/ROG.RUSSIA
TWITTER.COM/ASUS_RUSSIA
YOUTUBE.COM/ASUSRU

ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН
РЕВОЛЮЦИЯ
С 17 ИЮЛЯ В 3D
12+
РЕКЛАМА
www.apes-revolution.ru

# ИГРОМАНИЯ

06 ИЮНЬ (201) 2014
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

## ВСЕХ ПРИВЕТСТВУЮ!

Совсем немного остается до главного игрового события года — выставки E3. Когда вы читаете эти строки, мы, скорее всего, уже вовсю пакуем чемоданы, прячем по карманам скрытые камеры, обвешиваемся тяжеленными объективами и готовимся бежать на самолет, который огромным прыжком через Гренландию доставит нас в солнечный Лос-Анджелес. На протяжении нескольких дней мы почти не будем спать и есть, будем только общаться с десятками, если не сотнями, разработчиков и смотреть сотни (уж точно не десятки) игр. Огромный материал, посвященный выставке, вы сможете прочитать через номер, но за полторы-две недели до ее начала (то есть уже почти) на нашем сайте ***www.igromania.ru*** стартует специальный раздел, посвященный E3. Сначала там будут собираться новости и анонсы, предшествующие мероприятию, а затем, когда стартует выставка, вы почти что в режиме реального времени сможете читать и смотреть все самые актуальные и важные новости из Лос-Анджелеса.

В этом же номере, чтобы вы встретили выставку во всеоружии, мы подготовили большой материал, который рассказывает о том, чего стоит ждать от грядущей E3. Кое-что уже достоверно известно, что-то просто слухи, а что-то — наши ожидания и прогнозы. Казалось бы, прошлую E3, где случилось пришествие некстгена, переплюнуть невозможно... Но, судя по всему, у E3 2014 это получится — число предполагаемых громких анонсов зашкаливает.

Думаю, почти все уже обратили внимание, что в этот раз «Игромания» вышла сразу в трех вариантах оформления: треть тиража с обложкой, на которой красуется Бэтмен, треть — с Суперменом, треть — с Джокером. Это своеобразный эксперимент. Каждый может выбрать обложку с персонажем, который ему больше всего нравится. Но мы очень ждем ваших отзывов — стоит ли в будущем делать разные обложки, когда есть такая возможность?

До встречи в следующем месяце. Оставайтесь на связи!

**Алексей Макаренков**
***makarenkov@igromania.ru***

## ИГРОМАНИЯ LIVE

Дорогие читатели, всем напоминаем, что начиная с прошлого номера наш журнал стал еще более интерактивным. Увидев вот такой значок, вы можете взять свой смартфон на iOS или Android, скачать на него приложение «Игромания Live» (из App Store или Google Play), запустить это приложение, навести камеру смартфона на журнал и... увидеть специальные видеоролики, которые мы для вас приготовили. В этот раз у нас анимирована обложка, рецензия на Broforce, плюс вас ждет видеоконкурс в нашем «Мозговом штурме». Не пропустите!


**РЕДАКЦИЯ**

**Главный редактор** Алексей Макаренков
**Заместитель главного редактора** Надежда Недова
**Редакторы** Геворг Акопян, Дмитрий Колганов, Ян Кузовлев, Олег Чимде, Артемий Козлов, Родион Ильин
**Дизайн и верстка** Михаил Карасев, *руководитель дизайнерской группы*
Евгений Загатин, *дизайнер*
**Руководитель проектов для iOS и Android** Евгений Пекло
**Дизайн и верстка для iOS и Android** Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
**Руководитель mobi.ru** Поповкин Денис
**Программирование** Илья Теплов, Алексей Полянский
**Корректура** Мария Луговская, Анна Полянская
**Переводчик** Ольга Букреева

**WWW.IGROMANIA.RU**

**Руководитель проекта** Александр Пушкарь
**Выпускающий редактор** Эдуард Клишин
**Новости** Андрей Чаплюк, Дмитрий Мискевич
**Ведущий раздела чит-кодов** Георгий Власов
**модераторы** Вадим Швед, Сергей Уразов

**ИЗДАТЕЛЬ** **ООО «Игромедиа»**

**Адрес редакции** **111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32**
**Генеральный директор** Евгений Исупов
**Директор по производству** Азам Данияров
**Учредители журнала** Евгений Исупов, Александр Парчук
**Руководитель digital-проектов** Леонид Молвинских

**ВИДЕОСТУДИЯ**

**Главный режиссер видеостудии** Алексей Шуньков
**Контент-редактор** Евгений Коппаков
**Звукорежиссер** Анастасия Медкова
**Режиссеры видеомонтажа** Александр Хитров, Сергей Громов, Станислав Дьяконов

**РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ**

**Тел/факс** (495) 730 4014
**Руководитель отдела рекламы** Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
**Реклама** Ярославна Михайлова, Анастасия Елагина, Ирина Нечаева

**ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ**

**Тел./факс** (495) 231 2364
**E-mail:** vozvrat@igromania.ru
**Менеджеры** Дина Ситдикова, dina@igromania.ru
Юлия Поржежинская, yulia@igromania.ru

**ДЛЯ СВЯЗИ**

**Тел./факс** (495) 231 2364
**E-mail** mania@igromania.ru

**IGROMANIA MAGAZINE** Published by **Igromedia** LLC since 1997

**Editor in Chief** Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
**Games Editor** Gevorg Akopyan (gevorg@igromania.ru)
**Contacts** 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2364

**АВТОРА!**

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.


При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2014
© Igromania, 1997-2014

Тираж 63224
Circulation 63224

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

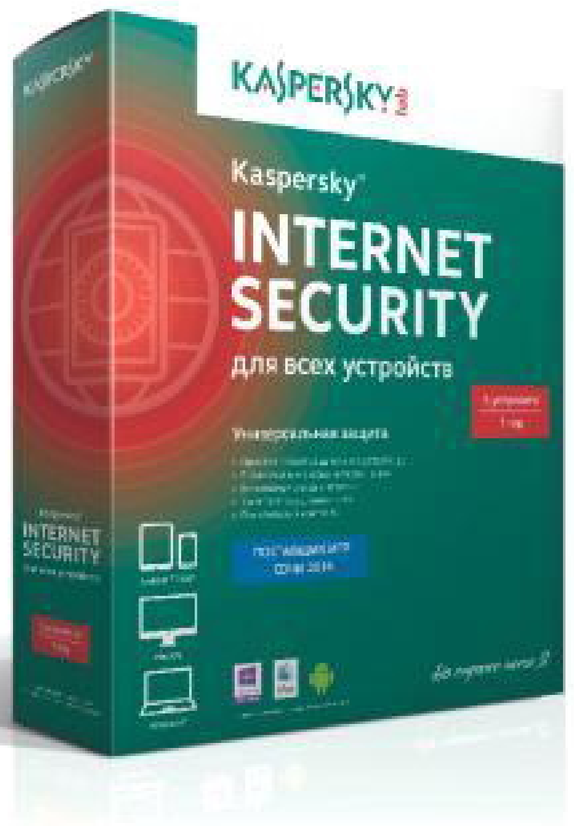
**Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 24 июня!**

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания DVD — индекс 16753
Каталог «Роспечать» — Игромания DVD — индекс 36254

# Покататься на настоящем танке? Легко!

Играй безопасно на всех устройствах и участвуй в акции:

1. Купи Kaspersky Internet Security для всех устройств
2. Зарегистрируйся на www.kaspersky-tanks.ru
3. Получи гарантированный приз — танк КВ-220 для World of Tanks и самолет Model 81A-1 для World of Warplanes
4. Выиграй сафари на танке в Германии, игровое золото и другие призы




**МЫ ПОДУМАЛИ ОБО ВСЁМ**

KASPERSKY LAB

www.kaspersky-tanks.ru/im

Организатор акции ООО «Бренд Коннекшн»
Сроки проведения акции: 31 марта — 28 июля 2014 года

18+

KASPERSKY lab

© ЗАО «Лаборатория Касперского», 2014. Реклама.
Зарегистрированные товарные знаки и знаки обслуживания являются собственностью их правообладателей.
Информация об организаторе акции, правилах ее проведения, количестве призов или выигрышей по результатам ее проведения, сроках, месте и порядке их получения на сайте www.kaspersky-tanks.ru/im.

# СОДЕРЖАНИЕ №06 (201) 2014

**Tom Clancy's The Division** В поисках лучшей жизни

**В ожидании E3** Гадаем на кофейной гуще


**8-15 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ**
8 Не одной строкой

**16-19 ИЗ ПЕРВЫХ РУК**
16 Divinity: Original Sin

**20-29 В РАЗРАБОТКЕ**
20 **Рейтинговая система игровых рубрик**
21 Игромания рекомендует
22 Deep Down
24 Tom Clancy's The Division
28 SOMA

**30-63 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ**
30 Infinite Crisis

**64-101 ВЕРДИКТ**
64 Child of Light
66 Broforce
72 The Elder Scrolls Online
76 Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
78 Final Fantasy X/X-2 HD Remaster
80 Age of Wonders 3
84 LEGO The Hobbit
86 2014 FIFA World Cup Brazil
88 Warlock 2: The Exiled
90 The Mysterious Cities of Gold: Secret Paths
91 Moebius: Empire Rising
92 Spate
93 Monument Valley
94 The Wolf Among Us: Ep. 3 — A Crooked Mile
95 Blackwell Epiphany
96 Broken Sword 5: The Serpent's Curse — Episode 2 * Life Goes On
97 Trials Fusion * Killzone: Shadow Fall — The Insurgent
98 Мобильный дайджест

**102-106 ОНЛАЙН**
102 Дайджест онлайна

**108-127 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ**
108 **Кино:** Грань будущего
110 **Спец:** Грань будущего
118 **Кино:** Планета обезьян: Революция
120 Как оживают мечты

**128-147 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ**
128 Железные новинки
***Тесты***
135 Двойная видеокарта AMD Radeon R9 295X2

## Алфавитный список игр в номере


2014 FIFA World Cup Brazil.............86
Age of Wonders 3 ...........................80
Blackwell Epiphany..........................95
Broforce...........................................66
Broken Sword 5: The Serpent's Curse — Episode 2 .........................96
Child of Light...................................64
Das Tal ...........................................106
Dawngate.........................................105
Deep Down .......................................22
Defiance..........................................103
Divinity: Original Sin ........................16
Final Fantasy X/X-2 HD Remaster....78
H1Z1...............................................102
Hitman GO ........................................99
Infinite Crisis ...................................30
Killzone: Shadow Fall — The Insurgent ..................................97
LEGO The Hobbit...............................84
Leo's Fortune...................................101
Life Goes On.....................................96
Moebius: Empire Rising ...................91
Monument Valley...............................93
Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney .........76
SOMA ................................................28
Spate ................................................92
Storium............................................103
Tengami...........................................101
The Amazing Spider-Man 2 ............98
The Elder Scrolls Online ..................72
The Mysterious Cities of Gold: Secret Paths ....................................90
The Wolf Among Us: Episode 3 — A Crooked Mile...............................94
Third Eye Crime: Act 1 .................100
Tom Clancy's The Division .............24
Trials Frontier ...................................98
Trials Fusion ....................................97
Unpossible........................................99
Warlock 2: The Exiled......................88
Wayward Souls................................100
World of Darkness..........................103
World of Tanks ...............................104
World of Warplanes.........................104

138 Звуковая USB-карта ASUS Xonar U7 Echelon Edition
140 Монитор iiyama GB2773HS
142 Телефон HTC One (M8)
145 Игровая гарнитура Mad Catz F.R.E.Q. 4D
146 Разумный компьютер за разумные деньги

148-153 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
148 Тест № 6. Июнь
149 Сканворд № 6. Июнь
150 Фотографическая память № 6. Июнь
153 Подведение итогов за № 04/2014

КАЛЕНДАРЬ
151 Lords of the Fallen
152 Grid Autosport

154-160 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
154 Мне не нравятся люди в интернете


**МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»**
Watch Dogs
Call of Duty:
Advanced Warfare

**НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»**
Batman: Arkham Knight
The Last of Us: Remastered
Lords of the Fallen
Infinite Crisis


**РЕКЛАМА В НОМЕРЕ**

*Обложка:*
ASUS ...............2-я обложка
SLAYER.RU.....3-я обложка
ООО «Кинокомпания «Каро Премьер» ........4-я обложка

*В номере:*
Двадцатый Век Фокс СНГ ...1
ЗАО «Лаборатория Касперского»....................3
ООО «Игромедиа»...71, 107
ЗАО «Прокси Сток» .......27

**Divinity: Original Sin** Аватар без добродетели

**Child of Light** Сказка — ложь, да в ней намек

**Broforce** Ты не убежишь от свободы

**Грань будущего** Все, что тебя убивает, — делает сильнее

# Игромания. Видео

*«Игромания. Видео» — это мультиплатформенное приложение к журналу на двухслойном DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.*

## Дорогой выпуск!

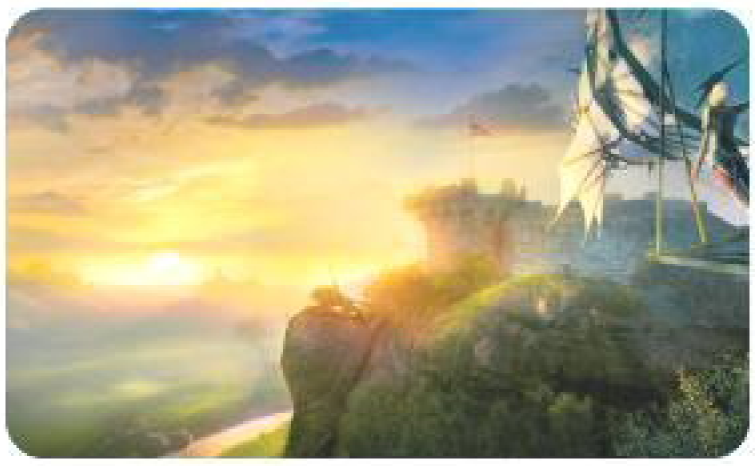
Всем привет!

Самое солнечное время года уже почти наступило, но еще рано расслабляться и уезжать в отпуска. Вместо этого мы предлагаем вам очередную обойму интересных материалов о последних новинках игровой индустрии. Вас ждут видеообзоры и мнения редакции по свежим проектам: Daylight, Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes, The Elder Scrolls Online, Goat Simulator, Spate.

Также на диске удобно расположились сразу несколько выпусков нового «Клуба игропутешествий», на этот раз посвященного не только Neverwinter, но и миру ArcheAge.

### Клуб игропутешествий — Выпуск №3. Приют северных изгнанников

На этот раз «Клуб игропутешествий» отправится в разделенный океаном мир, переживший грандиозную магическую катастрофу, — мир ArcheAge. Мы пройдемся по берегам западного континента, от крестьянских селений до величественных замков. И увидим гигантских кроликов, чьи когти вполне могут вспороть брюхо теленку.



### Клуб игропутешествий — Выпуск №4. Пираты седьмого неба

Сегодня «Клуб игропутешествий» отправится в те места Невервинтера, где новичкам не выжить и минуты, — в край летающих островов и воздушных пиратских кораблей.

### Игровые новости

Игровой рынок цветет и пахнет — релизы, трейлеры и анонсы идут плотным потоком, а мы не устаем о них рассказывать.

В этом выпуске: Daylight — релиз процедурного хоррора. Child of Light — плоская ролевая игра от Ubisoft. Два стиля прохождения Wolfenstein: The New Order. Dragon Age: Inquisition — новое сюжетное видео. Возвращение команданте — пятая часть Tropico. В мир Neverwinter приходит Долина Ледяного ветра. SoulCalibur: Lost Swords — как сражаться в мини-юбке. Мир Final Fantasy XIV: A Realm Reborn выходит вновь — на PlayStation 4. The Evil Within — ужасы от Bethesda.

А также огромное количество гонок: Project CARS, DriveClub, Trials Fusion, The Crew, Mario Kart 8 и, конечно же, Carmageddon Reincarnation.

### Новости индустрии

За последние недели новости индустрии в основном приходят «железные», а все из-за той самой покупки Цукербергом компании Oculus VR. А что, если революция виртуальной реальности уже за поворотом? Об этом задумываются многие. В этом выпуске: Джона Кармака обвинили в том, что он «подарил» Oculus VR

технологии ZeniMax. Шведские компании рекламируют себя с помощью вирусных роликов и движка Unreal Engine 4. Продажи Minecraft приближаются к 50 миллионам копий. Стэнфордские студенты напечатали геймпад. Графику Project CARS сравнили с реальными гонками. Blu-ray умирает — интернет победил физические носители. Археологи нашли игровое захоронение с играми для Atari 2600. Инвесторы дали создателям виртуального тренажера три миллиона долларов. Sony вышла вперед в консольной гонке. Основатель Oculus VR полагает, что дни телевизоров и мониторов сочтены. CCP отменила разработку World of Darkness. Проект по возрождению Morrowind — новые подробности о графике и музыке. В Call of Duty: Ghosts появится сержант из «Цельнометаллической оболочки».

### Игровая культура

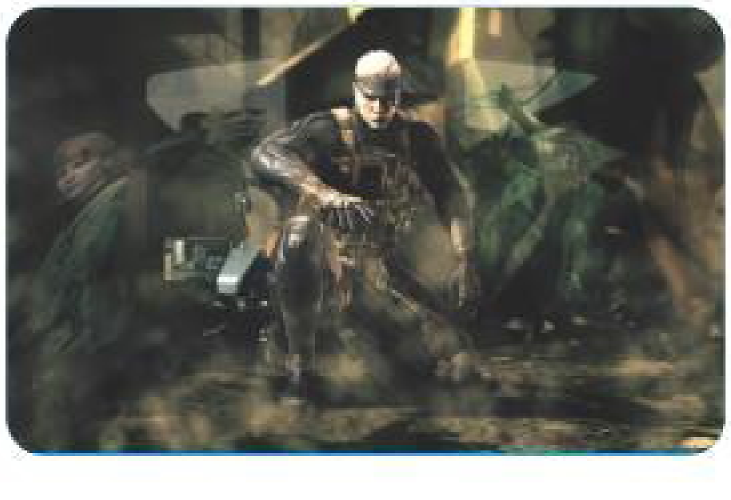
Игровая культура продолжает удивлять и поражать новыми роликами, мультфильмами, песнями, произведениями виртуального искусства. А «специально об-

ученные мы» отобрали для вас самое лучшее за последние недели!

Сегодня: Half-Life пройден за 21 минуту. «Сквозь мои глаза» — новый уровень графики Battlefield 4. Художник с помощью мелков и иллюзии анимировал игру «Змейка». Angry Birds скрестили с «Покемонами». Ужасы в DayZ — не только зомби и бандиты. Super Mario Bros. 3 прошли за три минуты — принцесса оказалась вообще не в замке. Инженеры собрали PipBoy 3000 в помощь астронавтам. CCP открыла памятник игрокам в EVE Online. Британский фотограф снял фотосессию с аркадными автоматами. Кусочек BioShock перенесли на Unreal Engine 4. Музыку из «Марио» сыграли… на пальцах! Финны подсчитали количество ругательств в Grand Theft Auto 5. Киевлянин собрал все достижения World of Warcraft. Власти Дании перенесли свою страну в Minecraft в масштабе «один к одному». Экстремальный грим Алекс Флеминг — красота, которая сбивает с ног. Вступление «Игры престолов» перерисовали для Skyrim. «Пятый элемент» в восьми битах — новый ролик от CineFix. Бенуа Пайе показывает красоты GTA 5 в творческом проекте «Перекресток реальностей». Музыку из «Тетриса» исполнили на крыше дома.

## Десятка самых дорогих игр

Год за годом технологии развиваются все стремительнее. Видеоигры перестают быть развлечением для избранных и становятся массовым продуктом. Чтобы удовлетворить покупателей, разработчики используют самые новые разработки — передовые графические движки, самую реалистичную физическую модель и новейшие системы управления. Если раньше хитом продаж мог стать проект, сделанный парой человек за несколько месяцев, то сейчас ситуация изменилась. Чтобы выпустить блокбастер AAA-класса, необходимы годы, и над ним трудятся огромные студии, состав которых насчитывает сотни сотрудников. В нынешнем топе мы рассмотрим самые высокобюджетные игры за всю историю игровой индустрии. Большинство из них у всех на слуху, а о некоторых уже успели забыть. Встречайте: десятка самых дорогих игр! Мы вспомним о таких гигантах, как Halo 3 и Metal Gear Solid 4, упомянем шедевральный BioShock Infinite и не забудем про последние игры серий Grand Theft Auto и Battlefield.



## Ретро: 5-10-15-20

Во что мы играли в этом месяце... но не сейчас, а пять, десять, пятнадцать и двадцать лет тому назад? Давайте перенесемся в то время и вместе вспомним четыре игры, для кого-то ставшие вехами игрового детства и юности. Воспоминания об играх прошлого мы начнем с проекта двадцатилетней давности — космического шутера System Shock. Затем вспомним о прекрасной стратегии Age of Wonders. Игра десятилетней давности порадует любителей Fallout и Mad Max — поговорим о The Fall: Last Days of Gaia. И напоследок заглянем в 2009 год, чтобы в компании Mini Ninjas противостоять демоническим самураям.

В этом выпуске:
- **System Shock**
- **Age of Wonders**
- **The Fall: Last Days of Gaia**
- **Mini Ninjas**

# В ожидании E3

Один год пролетел как одно мгновение, и мы снова готовимся к самой крупной игровой выставке мира. Думаем, смакуем свежие новости, а также гадаем на кофейной гуще и пытаемся предсказать, какие анонсы, игры и новости ждут нас в ближайшие недели.

Выставка E3 2014 имеет все шансы затмить свою предшественницу. Пусть не по градусу безумия, который на ней творился, но уж по части игр точно. На E3 2013 все слишком увлеклись новыми консолями и скандалом с **Microsoft**, да и готовых к показу игр было немного. Казалось, что в прошлый раз разработчики вывалили вообще все, что было, — а если ничего не было, обходились формальным анонсом и показом CG-трейлера. Но более тесное знакомство с предметом показало — у игровой индустрии в рукаве осталось еще немало нераскрытых козырей…

Предыдущая E3 была манифестом, взглядом в будущее. E3 2014 будет более прагматичной: одними погляделками сыт не будешь, нужны реальные игры!

Фото: Сергей Галёнкин

### X1 против PS4

Главной темой E3 2014 станет продолжение противостояния консолей нового поколения. Это будет уже четвертый раунд, и приходится признать, что предыдущие три Microsoft с треском проиграла. Сначала был разгром на E3, затем Microsoft провалила запуск Xbox One, просто не успев к нему как следует подготовиться из-за кардинальной смены планов (достаточно вспомнить, как на старте продажи начались лишь в 13 странах вместо 21). Ну а к весне Microsoft и вовсе потеряла контроль над ситуацией.

Как мы и предсказывали, кроме реальных конкурентных преимуществ PS4, начинало сказываться информационное давление — общественное мнение совершенно необоснованно записало Xbox One в аутсайдеры консольной гонки, и та, повинуясь силе слова, действительно начала ее проигрывать. К середине весны разрыв между PS4 и Xbox One приобрел весьма серьезный размах, 7 млн против примерно 4-4,5 млн. Последняя цифра приблизительная, потому что Microsoft постеснялась сообщить количество проданных консолей и указала лишь число коробок, отгруженных в магазины (5 млн).

Зато **Sony** честно отчиталась именно о количестве продаж, хотя в ее случае обе цифры были бы почти одинаковыми: еще в марте компания призналась, что не справляется с производством, и пообещала устранить дефицит PS4 только к лету. Что важнее, Sony также обгоняет и по продажам игр, 21 млн против 15 млн, хотя Microsoft делала все возможное, чтобы переломить ситуацию в свою пользу. В частности, раздавала игры бесплатно, в нагрузку к приставке, чтобы снизить разницу в цене. Во время релиза европейцы получили новую FIFA, а позже появились бандлы с халявным Titanfall, благо их стоимость была такая же, как у обычных приставок.

Предстоящая E3 станет для Microsoft шансом отыграться. Информационный прессинг будет таков, что окажется влияние на весь последующий год: после провала на предыдущей E3 до сих пор еще есть люди, уверенные, что Xbox One требует регулярных подключений к интернету и подсматривает за пользователем с помощью Kinect. Многие просто не следят за последними новостями, зато любой негатив запоминают очень надолго.

Эксперты полагают, что одной из главных причин проигрыша Xbox One стал Kinect. Он сделал приставку дороже, испортил репутацию скандалом с «подглядыванием», а многие пользователи считают его бесполезным.

## Batman: Arkham Knight

**Batman: Arkham Knight** выходит в этом году, что не оставляет ей шансов пропустить E3. Завершение трилогии от **Rocksteady Games** обещает стать по-настоящему эпичным. Пока прижимистые разработчики (такие как создатели **Borderlands: The Pre-Sequel**) отказываются выпускать игру на новых консолях в связи с «ограниченной аудиторией», Rocksteady делает шаг вперед и отказывается поддерживать устаревшие платформы (включая Wii U), мотивируя свое решение тем, что их хилая начинка просто не сможет потянуть лихую езду на бэтмобиле. Ждем играбельную версию!

В относительных цифрах проигрыш Microsoft выглядит страшновато (если так пойдет, к осени разница может стать двукратной), но никакой катастрофы пока не произошло. На E3 2013 битва велась за репутацию и перспективы, но E3 2014 станет борьбой за деньги, вернее, за внимание игроков в предстоящем осенне-зимнем сезоне, когда происходит всплеск активности покупателей.

Если удастся перетащить симпатии игроков на свою сторону, нынешняя разница в 2-3 миллиона приставок окажется сущей ерундой. В конце концов, на старте приставки покупают только фанаты, остальные ждут появления нормальных игр — которые выйдут как раз этой осенью. Не говоря уж о том, что в сентябре Xbox One запустят в 25 странах мира, в том числе и России, что должно сократить отставание в темпах продаж.

Впрочем, легкомысленно относиться к проигрышу тоже нельзя. У Microsoft назревают крупные неприятности. Есть такое понятие, как «инерционность аудитории»: скажем, если человек купил Xbox 360 и его все устраивает, то он, скорее всего, купит Xbox One. И даже если он фанат PlayStation, но все друзья успели купить Xbox One, то человек наверняка пожертвует своими предпочтениями в угоду возможности играть по Сети с друзьями.

Учитывая популярность Xbox 360, сначала инерционность рынка работала на Microsoft. Но чем больше увеличивается разрыв между Xbox One и PS4, чем дольше Microsoft затягивает с выпуском своей приставки на второстепенных рынках, тем больше выгоды получает конкурент. Например, в России Xbox 360 в

Activision будет штурмовать E3 с помощью Call of Duty: Advanced Warfare. Все как в прошлом году, только на этот раз вместо собаки оцифровали актера Кевина Спейси. Существенный прогресс!

Студия CCP анонсировала шутер Project Legion. Он создается на базе DUST 514, но разработчики уверяют, что это отдельный проект, так как все делается почти с нуля. Ждем подробностей на E3.

# Не одной строкой

## Dishonored 2

В Сеть утекли скриншоты E3-презентации стелс-экшена **Dishonored 2: Darkness of Tyvia**. Действие будет происходить в неком городке на острове Тивия, что на дальнем севере Островной империи. Есть предположение, что готичные антуражи западноевропейских городов сменят мотивы заснеженной России или суровых скандинавских стран типа Швеции. Новый герой получит кучу новых способностей и должен будет сразиться с новым злодеем — Чужаком. Тем самым, который эти сверхъестественные способности распределяет. Из плохих новостей: игра выйдет только в 2016 году и будет включать доступ в бета-версию **Doom**, что означает, что и сам Doom раньше этого срока вряд ли появится.

свое время обошел по популярности PS3, но сейчас, кажется, Microsoft уже успела растерять все преимущества.

Тут производители приставок явно не доглядели, не позаботившись о привязке пользователя к своей платформе — например, библиотекой старых игр. Сейчас пытаются что-то исправить с помощью онлайновых сервисов, возможно, Sony на E3 расскажет поподробнее о сервисе PS Now, но все это не совсем то. Вот пользователи Steam никуда оттуда не денутся, потому что компьютеры меняются, а Steam вечен, как египетские пирамиды. Зато перескочить из лагеря «синих» в лагерь «зеленых» и обратно довольно легко, а потому у обеих сторон имеются очень серьезные шансы на победу.

### Sony

Старые прогнозы для PS4 были очень неутешительными. Многие ждали, что первую пару лет Sony будет только раскачиваться. Однако руководство так активно взяло быка за рога, что сейчас аналитики находятся в растерянности: очередной год закончился с убытками в $1,3 млрд, компания в глубоком кризисе, распродает активы и увольняет сотрудников, но на игровом направлении дела идут просто блестяще, а PS4 рвет конкурента на куски.

Microsoft готовится биться на E3 2014 до последнего доллара, но Sony не уступает ей в решимости. Жесточайший кризис подстегивает компанию к активным действиям на перспективном игровом направлении. «Ух… Линейка игр Sony для E3 2014 — это что-то сумасшедшее…» — пишет в своем твиттере известный инсайдер Ашан Рашид, сливший в свое время информацию об интерфейсе и операционной системе PS4. Сюхэй Ёсида высказался на этот счет более сдержанно: «Да, кое-что из того, что мы приготовили для E3, произведет очень, очень большое впечатление». Что же такого этакого могут нам показать?

Для начала немного слухов: говорят, что к E3 внутренние студии Sony подготовили убойную коллекцию эксклюзивов. Ожидают анонсы от студии **Sony Santa Monica** (создатели **God of War**), **Media Molecule** (**LittleBigPlanet**) и даже, что уж совсем неожиданно, **Guerrilla Games**, которая только недавно выпустила **Killzone: Shadow Fall**. Сам факт разработки новых игр этими студиями подтвержден, так что слухи об их дебюте на E3 звучат весьма правдиво.

В любом случае Sony в этом году может по праву пожинать плоды своей дальновидной политики. Пока Microsoft создавала большие эксклюзивы типа **Halo** и **Gears of War**, Sony делала ставку на большое количество не таких крупных, но оригинальных эксклюзивов. И сейчас, когда индустрия начала отворачиваться от бесконечных шутеров и мейнстримовой жвачки, подход японского гиганта оказался как нельзя более актуальным. Microsoft тоже спохватилась и начала набирать собственную коллекцию эксклюзивов, но, чтобы догнать Sony, ей потребуется время и очень много денег.

Помимо неизвестных эксклюзивов, покажут и пачку уже анонсированных, самым интересным из которых является новый **Uncharted** (точное название не известно). Прямо скажем, очень беспокоимся мы за этот проект. В третьей части ощущался недостаток новых идей, да и сама студия подустала от серии, в связи с чем куча народа отделилась во вторую команду и стала делать **The Last of Us**.

Плюс к этому **Naughty Dog** за последнее время лишилась кучи ключевых сотрудников. Ушел глава команды разработчиков **Uncharted 3** Джастин Ричмонд, за ним отбыли восвояси арт-директор Нэйт Уэллс и ведущий дизайнер персонажей Майкл Ноуленд. Но самое тревожное, ушла креативный директор и сценарист Эмми Хе-

Uncharted 4 находится в разработке уже более трех лет. Надеемся, у Naughty Dog хватит запасов креатива, чтобы снова всех удивить.

По очень (очень-очень) непроверенным слухам, создатели Dark Souls, студия From Software, делают эксклюзив для PS4 под кодовым названием Project Beast. Это будет что-то готичное, с монстрами, магией и разнообразным средневековым оружием.

## Resident Evil 7

По слухам, на E3 2014 состоится анонс **Resident Evil 7**, причем в виде эксклюзива. Правда, чей именно это будет эксклюзив, пока непонятно: японские источники говорят, что для PS4, а немецкие, что для Xbox One. Правы могут оказаться обе стороны: серия Resident Evil популярна в Японии, но Xbox One там не любят, поэтому Sony и Microsoft вполне могли поделить лицензию между собой. Если же эксклюзивность будет полной, то мы скорее поставим на Microsoft. **Capcom** уже отдала ей свой Dead Rising 3, так что вполне и тут могли договориться. Релиз состоится в 2015 году.

нинг, причем в качестве причины были указаны «творческие разногласия» при создании **Uncharted 4**. Эта новость подтвердила давние опасения, что за закрытыми дверями Naughty Dog творится что-то неладное. Тем не менее студия нас еще ни разу не подводила, поэтому отбросим дурные предчувствия и скрестим пальцы за то, чтобы они выдали на-гора новый шедевр.

На E3 также ожидается возвращение **The Last Guardian** — многострадального, многими забытого, однажды чуть не похороненного (когда забыли продлить права на торговую марку), но все еще живого. Sony официально подтвердила, что привезет на выставку свежие новости о проекте. Все ждут, что игру выпустят и на PS4, потому что иначе зачем было столько тянуть? Не для того ведь, чтобы рекорд поставить по самой долгой разработке. Тем более что пока игру делают всего семь лет, так что рекорда ей не видать как собственных ушей: Duke Nukem Forever, который создавался четырнадцать лет, переплюнуть всяко не получится.

Кроме показа игр, Sony наверняка займется развитием онлайновых сервисов и начнет западное продвижение микроконсоли Vita TV. А еще компания просто обязана устроить грандиозную презентацию анонсированных на GDC VR-очков Project Morpheus. Раньше Sony усиленно продвигала идею 3D, но из-за недостатков технологии она так и не взлетела. Надеемся, что на этот раз удастся взять матч-реванш и мы увидим первую полномасштабную пиар-кампанию на тему виртуальной реальности.

### Microsoft

Пока не совсем ясно, как Microsoft собирается сражаться против PS4. Ясно — что-то делать нужно, причем срочно. Но конкретных данных, чего можно ожидать, пока нет, а это дурной знак — компания никогда не отличалась особым режимом секретности, поэтому отсутствие утечек информации может свидетельствовать в том числе и о том, что в прошлом году компания пошла ва-банк и вытащила из рукава все имевшиеся козыри.

Тем не менее руководство ричмондского гиганта полно оптимизма. Новый глава Microsoft Сатья Наделла назначил главнокомандующим армии Xbox вице-президента Фила Спенсера, который раньше заведовал внутренними студиями. Теперь он заведует всем и будет исправлять всю ту кашу, которую заварил его предшественник Дон Мэттрик, дезертировавший из компании прошлым летом, в самый разгар кризиса.

Фил начал свою карьеру с того, что пообещал привезти на E3 самую большую линейку игр за последнее время, заявив, что это поможет Xbox One сократить отставание от PS4: «Новое поколение консолей только стартовало, и очевидно, что Sony провела старт PS4 более чем успешно. Вообще, дела в консольной индустрии идут прекрасно. Еще полгода назад многие были уверены, что приставкам приходит конец… Но нет, жизнь нынешнего поколения будет долгим, и я всем сердцем верю, что лучшей платформой станет та, которая предложит игрокам лучшие игры».

Весьма обнадеживающее заявление, а его правдивость мы проверим в ближайшие недели. Но хотелось бы хоть какой-то конкретики! К счастью, наши западные коллеги в одном из последующих интервью сумели вытянуть из Спенсера пару крошек информации.

«Эксклюзивы продолжат играть важную роль для нового поколения Xbox, также как это было всегда. Эта E3 очень важна для нас. Мы собираемся рассказать игрокам планы по выпуску эксклюзивов и посвятить в детали сотрудничества со сторонними студиями. Думаю, сейчас у нас имеется сильная линейка эксклюзивов собственного производства, включая Sunset Overdrive, Project Spark, Quantum Break и Halo, а также другие интереснейшие игры, о которых вы услышите на E3», — заявил он.

**По слухам, на E3 могут анонсировать Gran Turismo 7, а Gran Turismo 7: Prologue выйдет уже в этом году. Шестая часть ясно дала понять, что серии срочно требуется подтяжка технологий, так что первый GT для некстгена ждут как манны небесной.**

**Дела с эксклюзивами у Sony идут лучше некуда. Например, inFamous: Second Son за девять дней разошелся миллионным тиражом — отличный результат для столь молодой платформы. Первый успешный эксклюзив нового поколения!**

# Не одной строкой

## Fallout 4

В прошлом году была зарегистрирована торговая марка **Fallout 4**, а в Сети появилась вирусная реклама, явно намекающая на вселенную Fallout. Увы, вирусная реклама оказалась лишь дурацкой шуткой, так что вместо анонса вышел полный облом. Тем не менее с момента выхода **Skyrim** прошло уже три года, а **Bethesda** любит проводить долгие пиар-кампании. Хочется надеяться, что нынешняя E3 станет отличным поводом для ее начала. Тем более что и сами разработчики не раз намекали на скорый анонс. Нам два джета и бутылочку нюка-колы, пожалуйста!

Вот на этом месте можно притормозить. Список солидный, но во что бы поиграли лично вы? Sunset Overdrive вычеркиваем по причине того, что это какая-то ересь для детишек. Halo тоже вычеркиваем, потому как шансы на выход пятой части в этом году нулевые, вместо этого выпустят ремейк второй части. Остается Project Spark, который больше конструктор игр, чем игра, а также весьма многообещающий Quantum Break. Пока Sony прицельно бьет по хардкорной аудитории, Microsoft распыляет свои силы по разным игровым нишам, что снижает привлекательность Xbox One в глазах отдельно взятого игрока.

Надеемся, что на E3 появится новая информация по главным эксклюзивам платформы — **Halo 5** и новому **Gears of War**. Оба бренда переданы новым студиям и переживают не самые лучшие времена. Предсказать их дальнейшую судьбу довольно сложно. **343 Industries** неплохо справилась с разработкой **Halo 4** — по крайней мере, не угробила серию и заложила основы для дальнейшего ее развития.

А вот для **Black Tusk Studios** все еще впереди. У них на счету разве что отвратительный мертворожденный авиасимулятор **Microsoft Flight** (во всем виноваты проклятые русские, слишком задрали планку качества!) и аркада для Kinect. Kinect сейчас не в чести, использовать толком его так и не научились, а некоторые даже обвинили бедное устройство в том, что именно благодаря ему Xbox One проигрывает гонку. Дескать, мало кто хочет сто баксов за такое чудо техники платить.

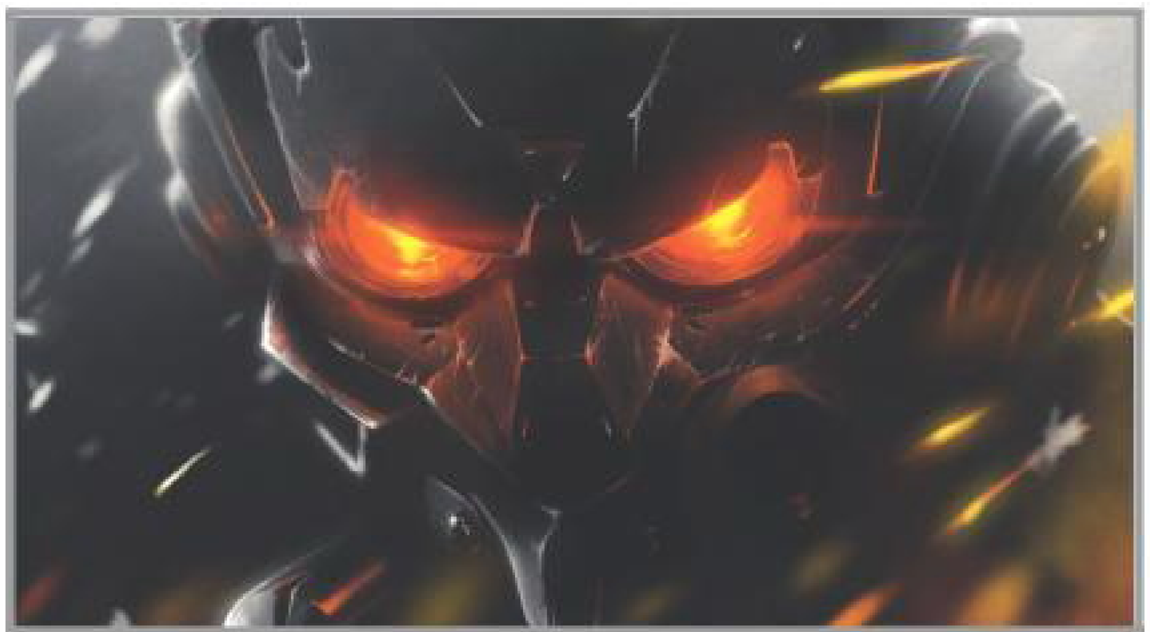
Но главная проблема в том, что Halo 5 и Gears of War в этом году никто не ждет, а с новыми эксклюзивами у Microsoft пока не слишком ладится. **Ryse** и **Crimson Dragon** сразу записали в категорию трэша. Весьма многообещающий **Dead Rising 3** выступил не слишком хорошо, уступив **inFamous: Second Son**. Сумеет ли Microsoft удержать позиции до подхода крупной артиллерии?

### Nintendo

Черная полоса **Nintendo** продолжается. Дела у Wii U совсем плохи, ассортимент стоящих игр почти полностью состоит из игр самой Nintendo, сторонние разработчики то и дело отменяют игры и дополнения к ним, а те, кто рискует и выпускает, — жалуются потом на маленькие продажи. 3DS пока держится, но и там уже наметилась стагнация, вызванная постепенным проигрышем портативов мобильным платформам.

На прошлой E3 компания отменила пресс-конференцию, решив не пытаться соперничать с конкурентами на их поле. Многие надеялись, что на этот раз Nintendo соберет все силы и начнет отвоевывать утерянные позиции. Увы, компания официально подтвердила, что не будет проводить «живое» шоу для прессы и снова ограничится кратким «телеобращением» к игрокам.

Но это не признак того, что Nintendo экономит. Просто у японцев не было времени, чтобы подготовить что-то серьезное, хотя они и признавались, что усиленно работают над путями выхода из кризиса, даже, вроде бы, намекали на разработку новой консоли. Максимум, что можно ожидать, так это выпуск обновленных ревизий нынешних приставок. Возможно, это будет 3DS Lite, хотя



**Для работы над новой игрой Guerrilla Games ищет специалиста по микроплатежам и внедрению социальных элементов. Нам уже страшно!**

**Многие уверены, что новым эксклюзивом Microsoft от студии Rare станет ремейк или «духовный наследник» культового платформера Banjo-Kazooie.**

**Metal Gear Solid 5 в этом году можно не ждать, зато ее создателей с нетерпением ждут на выставке, причем не с пустыми руками, а с кучей новых подробностей по игре.**

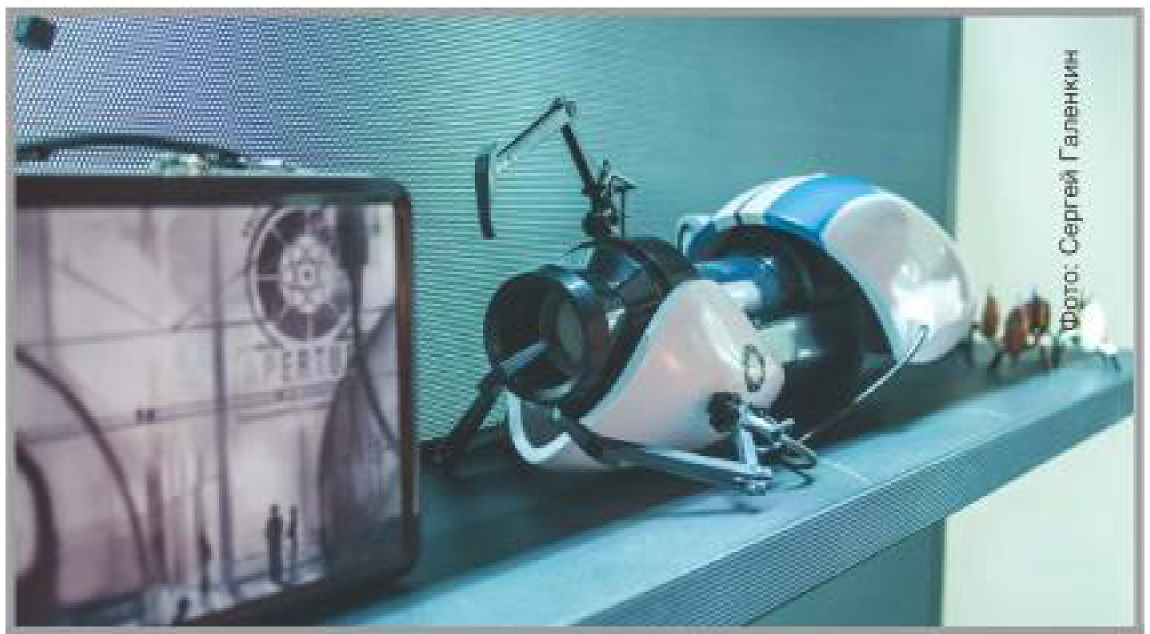


Фото: Сергей Галенкин

**Valve уже приучила фанатов ни на что не надеяться, однако без слухов, что Half-Life 3 может выйти в 2014-м, все-таки не обошлось. Это уже традиция.**

## Sleeping Dogs: Triad Wars

Чуть не умершая в руках **Activision** и чудесно спасенная **Square Enix** игра **True Crime: Hong Kong** превратилась в неожиданно крепкий и увлекательный боевик **Sleeping Dogs**. Прошлой осенью студия **United Front Games** анонсировала сиквел **Sleeping Dogs: Triad Wars**, заявив, что это будет не просто сиквел, а игра их мечты, которую они всегда хотели сделать. Первые наработки обещали показать в 2014 году, и вот половина года осталась позади… и какое место лучше всего подойдет для анонса новой игры? Верно, лучшее место — это наш журнал, а на втором месте? Выставка E3! Ждем подробностей, а лучше всего — играбельную версию. В отличие от EA, Square Enix очень бережно относится к своим играм и разработчикам, поэтому есть хороший шанс, что у United Front Games на этот раз получится нечто совершенно особенное.

куда актуальнее было бы выпустить новую версию Wii U, у которой имеется масса проблем чисто технического характера типа не самого удачного сенсорного экрана и слабых аккумуляторов на геймпаде.

Также можно ожидать скидки, хотя проблема Wii U вовсе не в цене, что наглядно доказал набор Skylanders Bundle, где приставку с игрой продавали всего за 250 долларов. Увы, даже такое щедрое предложение не помогло поднять продажи. Вероятно, Nintendo продолжит упорно идти прежним курсом, выпуская на консоли классные эксклюзивы, надеясь, что их хватит для оживления угасающей платформы.

Уже несколько лет Nintendo дразнит фанатов новой **The Legend of Zelda**, но ничего конкретного так и не показала. А ведь это игра как раз того калибра, которая могла бы потянуть роль систем-селлера. И вот, наконец, появилось официальное подтверждение, что новой «Зельде» на E3 — быть! Хотя и неясно, в каком виде. На играбельную версию рассчитывать мы бы не стали, но в любом случае новость хорошая.

Отличной добавкой стала бы презентация нового **Metroid**, разработкой которого, по слухам, занимается **Retro Studios**. Выйди The Legend of Zelda и Metroid сегодня, и продажи консоли взлетели бы как ракета. Однако тут возникает та же проблема, что и у Microsoft: в этом году игры никто не ждет. Вероятно, они выйдут в 2015-м, а то и 2016 году. Успеют ли они спасти утопающую платформу?

### Мультиплатформа

Но что это мы все о консолях да о консолях. Главное богатство будет представлено на всех платформах, включая «давно умерший ПК», который, к слову, только что обогнал рынок консолей по всем статьям. Главную партию будет исполнять издательство **Electronic Arts**. Эта компания очень нестабильная: она может выпускать как шедевры, так и абсолютный трэш, причем периодически начинает явно тяготеть то к одному полюсу, то к другому. Сначала делает качественные игры, начинает зарабатывать, радуется, решается сэкономить, чтобы зарабатывать еще больше, и в результате получается трэш. Обжигается, теряет доходы и снова начинает делать качественные игры.

На наше с вами счастье, EA сейчас должна находиться в «качественном периоде», так как совсем недавно она сильно обожглась при попытке схалтурить при производстве **Mass Effect 3**, **Dragon Age 2**, **Dead Space 3** и других игр. Надеемся, что полученная от игроков трепка пошла на пользу.

Хотя, возможно, мы и ошибаемся и «трэшевый период» у EA еще в самом разгаре. Достаточно вспомнить, что руководство заставило студию **DICE** работать над несколькими проектами сразу — **Star Wars: Battlefront**, **Mirror's Edge 2**, да еще и решение проблем с **Battlefield 4** на них навесили. В результате релиз BF4 прошел, прямо скажем, не совсем гладко, притом что игра не слишком отличалась от предыдущей части.

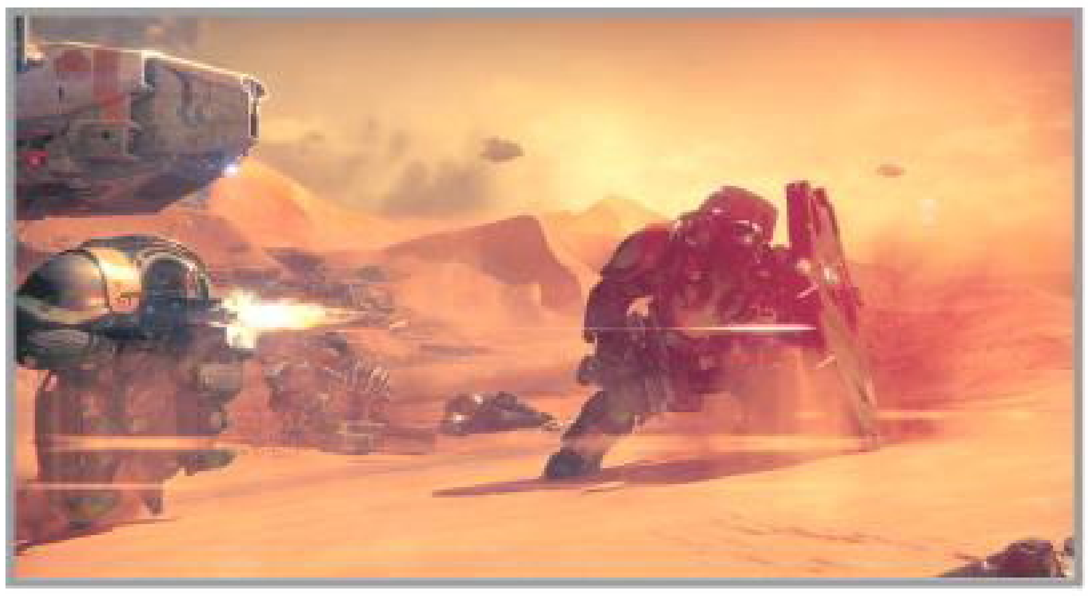
Другая тяжелая тема для разговора — **BioWare**, которая

Пока Sony готовится устраивать показ своих VR-очков, Microsoft хватило лишь на то, чтобы признать виртуальную реальность «интересной темой», у которой «есть потенциал».

Создатели The Order 1886 рассказали об игре очень многое, вот только геймплея почти не показали. Надеемся, это не потому, что они стесняются его показывать, а потому, что готовят к E3 грандиозную презентацию.

## Destiny

Чем дальше в лес, тем интереснее начинает выглядеть новый проект от студии **Bungie**, MMO-шутер **Destiny**. Похоже, нас ждет этакий высокобюджетный Warframe в сеттинге Halo с ненапряжным гриндингом а-ля Borderland и оригинальными находками по части социализации и организации кооперативного геймплея для угрюмых одиночек, у которых нет ни друзей, ни товарищей, и вообще интернет они подключили только вчера. Разработчики с особым цинизмом анонсировали игру только на консолях, но признали, что она может выйти и на ПК. Раз может — значит выйдет, потому что где еще быть MMO-шутеру, как не на ПК?



должна будет привезти на E3 **Dragon Age: Inquisition** и (может быть) порадует нас информацией о новом Mass Effect. Когда студию разносили в пух и прах за Dragon Age 2, они признали, что схалтурили, обещали исправиться, но факт есть факт: нынешние игроки ждут релизов игры без прежнего трепета. Придется зарабатывать репутацию заново, что вполне заслуженно, так как состав студии сильно обновился.

Dragon Age: Inquisition явно нацелилась в нишу между линейными ролевыми экшенами и полностью открытыми RPG в духе **The Elder Scrolls**. Там не будет абсолютной свободы, но достаточные размеры мира дадут простор для исследований. Сюжетная линия обеспечит полсотни часов геймплея, плюс к этому игрок сможет находить приключения «на стороне». Этакое американское переложение «Ведьмака», что само по себе звучит очень интересно. Пусть BioWare сегодня совсем не та, что делала **Dragon Age: Origins**, но ее обещание исправиться звучит вполне искренне — EA убила немало хороших брендов и совсем не горит желанием убивать еще один.

Как всегда, несмотря на мощный прессинг со стороны конкурентов, **Ubisoft** сумеет оттянуть на себя значительную часть внимания прессы. Когда-то игроки жаловались, что **Assassin's Creed** выходит каждый год. Французы согласились, что это недопустимо, и поэтому в 2014-м нас, возможно, будет ждать сразу два продолжения серии, **Assassin's Creed Comet** и **Assassin's Creed Unity**. Ох и доиграется когда-нибудь эта Ubisoft со своими ассасинами…

Издательство откопало еще одну золотую жилу — платформеры на базе движка UbiArt, который используется в **Child of Light** и последнем **Rayman**. На Child of Light возлагали большие надежды, вот, мол, большая компания делает игры методом инди, должно получиться круто! Многие мечтали получить авторскую вещь, что-то философски глубокомысленное.

Увы, на деле игра получилась, может, и неплохая, но чересчур простая и детская. Тем интереснее будет посмотреть на нового **Prince of Persia**, который вернется к своим корням, станет двухмерным и уж, конечно, не будет детским. Да здравствует кровькишки-насилие! Хотя глубокомысленности ждать, увы, не приходится — за этим придется ходить к настоящим инди-студиям.

Также ждем от Ubisoft анонса **Far Cry 4**. По слухам, его релиз назначен на 2015 год, а впервые о его существовании объявят именно на E3. Прелесть серии в том, что испортить ее не так-то просто, а минусы третьей части были очевидны: убрать дурацкие вышки, чуть доработать геймдизайн (лучше всего вернуться к формуле первой части), и выйдет шедевр. Говорят, действие игры будет проходить в Гималаях, а игроку можно будет ездить на слонах. Слоны — это хорошо. Слоны — славные животные. Главное, не монтировать на этих слонах передатчики и не заставлять игрока лазить по всем слонам в округе, чтобы их отключить.

### Тренды

А как же инди? Ведь инди-игры — это самый большой тренд столетия, они спасли презентацию Sony в прошлом году, они кормят всю индустрию свежими идеями! Все так, только мы рискнем сделать довольно грустный прогноз: на будущей E3 эпоха консольного инди закончится. Ну, не закончится, а изрядно потускнеет. Год назад все распевали про то, как можно будет самостоятельно публиковать игры на консолях, самостоятельно выпускать патчи, как приставки превратятся в почти-что-ПК, только лучше.

Время прошло, и что мы видим. War Thunder уже полгода не может объединить сервера для PS4 и PC из-за проблем с валидацией патчей. Жизнь инди на консолях, несомненно,

Dragon Age: Inquisition дошла до альфа-версии, и разработчики приступили к самому интересному этапу — вырезанию из игры разных фишек и контента. Дело это обычное; тут весь фокус, чтобы не перестараться, а то получится как с Dragon Age 2.

Microsoft получила права на Gears of War и продолжит развивать ее без участия Epic Games. Та же ситуация и с Halo. Иными словами, от двух главных систем-селлеров прошлого поколения остались только названия, силу которых еще предстоит подтвердить.

Основную прибыль Nintendo получает от 3DS. Дела идут неплохо, но нужно осваивать новые направления, развивать онлайновые сервисы… Сегодня Nintendo больше всего напоминает динозавра, большого и сильного, но принадлежащего к другой эпохе.

## Hitman

Обычное дело: есть какая-нибудь культовая серия, потом разработчики решают, что не хотят они продажи в три миллиона копий, а надо им минимум десять. И начинают менять игру в угоду мифической «широкой аудитории», которую никто не видел, но все точно знают, что она есть. Разумеется, в результате получается фигня. Разработчики каются перед старыми фанатами и обещают исправиться. Так было с Dragon Age, так было с Dead Space, так же, судя по всему, будет с новым **Hitman**. Сначала ходили слухи о начале разработки игры, затем появились слухи, что ее отменили, затем на сцену вышли разработчики и успокоили всех, сказав, что никто ничего не отменял, а заодно покаялись в ошибках, допущенных при создании **Hitman: Absolution**. Поэтому все ждут, что у агента 47 скоро снова появится работенка!

стала полегче, но бюрократические заслоны никуда не делись и для маленьких студий запихнуть игру на PS4 или не дай бог на Xbox One по-прежнему проблематично.

Нет, самих инди-игр хватает, их еще на прежнем поколении приставок было немало. На PS4 и Vita готовятся к релизу более сотни инди-проектов — вероятно, большая часть будет мультиплатформой, но Sony наверняка не упустит шанса пополнить свой ассортимент парой интересных мини-эксклюзивов. Проблема в том, что интерес платформодержателей к этой теме постепенно снижается. Денег с инди много не соберешь, статистика Steam наглядно показывает — играют в них очень мало. Только под ногами мешаются, место в магазине занимают и сбивают казуалов с толку своими незнакомыми названиями. Да еще цены на них низкие, крупнобюджетные блокбастеры обижаются — дескать, обесценивают труд разработчиков.

В прошлом году, когда не было своих игр, инди стали настоящим спасением для репутации Sony, но теперь подоспели серьезные проекты, так что «мавр сделал свое дело, мавр может уходить». Думаем, что на пресс-конференциях инди станет меньше. Microsoft заранее пожаловалась, что за 90 минут им надо будет показать столько всего, что даже пришлось отменять речи руководителей компании. Зато на самой выставке присутствие инди-студий может даже вырасти. Организаторы наверняка выделят им на халяву достаточно места, ведь пресса и публика инди-разработчиков очень любит и уважает.

И, наконец, раз уж игр будет достаточно, Sony и Microsoft могут рискнуть и снова начать продвигать консоль не как игровое устройство, а как медиацентр для кино и ТВ. Когда в прошлый раз Microsoft пыталась это сделать, игроки ее слегка побили, но на сей раз все должно обойтись. Тем более что уже давно пора начинать конкурировать с микроконсолями и планшетами, а то всю аудиторию уведут!

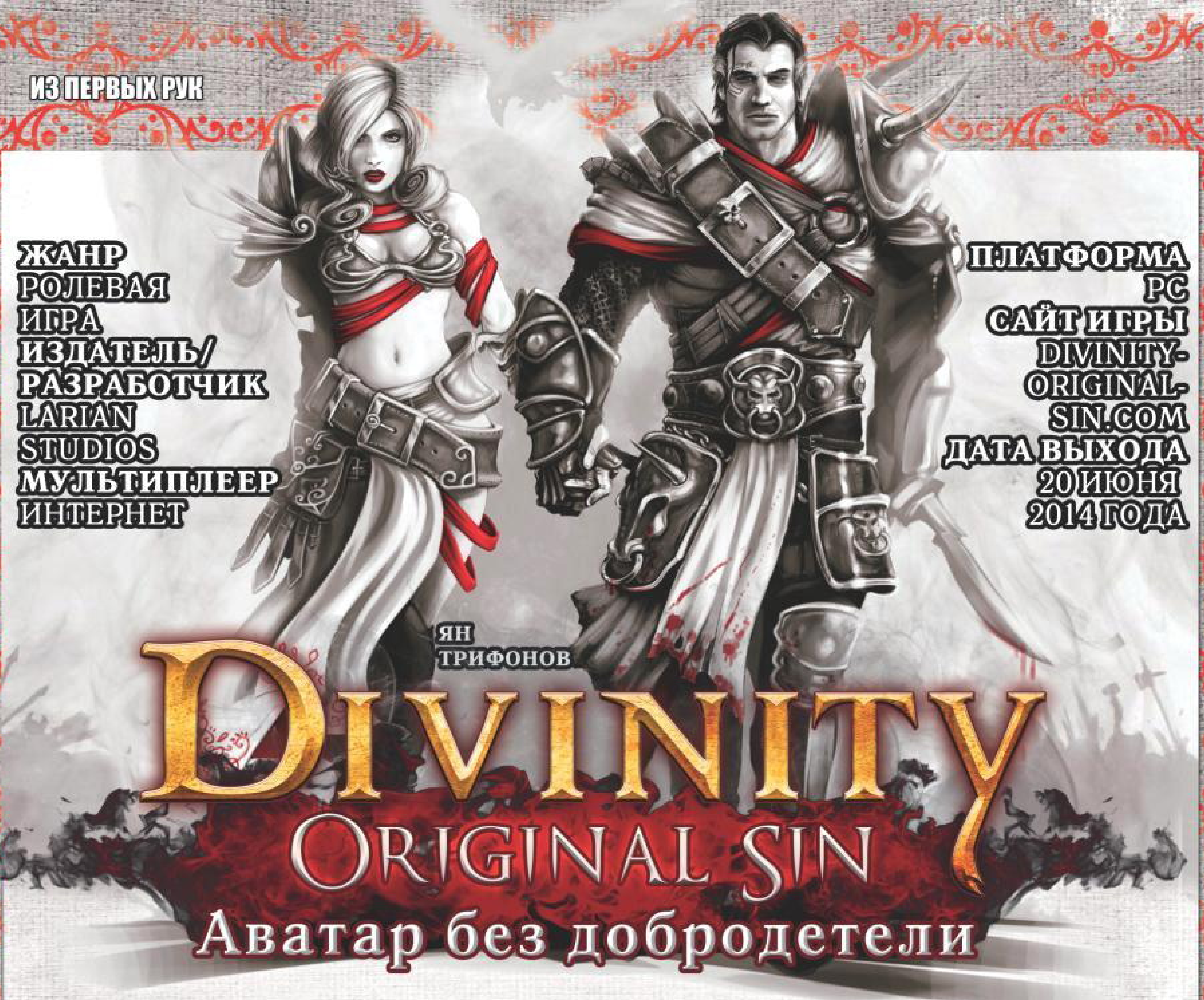
✢ ✢ ✢

Игровая общественность ждет от E3 2014 очень и очень многого. Какие ожидания сбудутся, а какие нет, чем еще смогут удивить нас разработчики — мы узнаем очень скоро и подготовим самый подробный отчет об этом событии. Но и без того понятно, что игры находятся на подъеме. Смелые идеи инди-разработчиков, технологический прорыв в виртуальную реальность, появление новых платформ и небывалое расширение игровой аудитории — целый год мы живем среди этих чудес, не особо их замечая. Но раз в год игровая индустрия собирается, чтобы устроить большое шоу, чтобы позволить нам охватить взглядом все достижения разом и заглянуть одним глазком в недалекое будущее. Пусть прагматичные разработчики ругают E3, пусть Valve презрительно называет ее «бесполезной тратой денег», пусть эксперты сомневаются в ее будущих перспективах — сегодня E3 на пике своей славы и с честью носит титул самого важного игрового события года. ✢

**Вероятно, на E3 анонсируют переиздание трилогии Mass Effect для Xbox One и PS4. Что касается Mass Effect 4, то она, по заверениям разработчиков, уже на полпути к релизу. Слухи пророчат выход игры осенью следующего года.**

**Пока не умрет на Земле последний Марио, за судьбу Nintendo можно не опасаться. То, что для Nintendo — черная полоса и самый серьезный кризис за всю их историю, для других компаний является нормой жизни.**

**2K Games не вытерпела и заранее выложила кучу информации по Evolve, поэтому к E3 наверняка подготовят играбельную версию. Хотя игроки заждались сюжетных блокбастеров и очередной сессионной MMO будет сложно перетянуть фокус внимания на себя.**



**ЖАНР** РОЛЕВАЯ ИГРА
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** LARIAN STUDIOS
**МУЛЬТИПЛЕЕР** ИНТЕРНЕТ

**ПЛАТФОРМА** PC
**САЙТ ИГРЫ** DIVINITY-ORIGINAL-SIN.COM
**ДАТА ВЫХОДА** 20 ИЮНЯ 2014 ГОДА

ЯН ТРИФОНОВ

# Divinity Original Sin

## Аватар без добродетели

Для последней демонстрации **Divinity: Original Sin** перед релизом в Москву приехал Свен Винке, руководитель **Larian Studios**. Играл как раз он, а мы все больше задавали вопросы. На этот раз нам показывали не начало приключения, а его середину, когда игроку уже открыта уйма возможностей вроде выдергивания телекинезом лавочек из-под сидящих людей, — героизм и отвага навсегда!

### Проще одному

События Divinity: Original Sin происходят задолго до начала истории **Divine Divinity**, первой части серии. Хронологически они связаны, и по ходу игры нам встретятся знакомые лица — например, великий маг Зандалор. Присутствие такой могущественной личности будет весьма кстати, потому что в сказочном мире серьезные проблемы. Орки почему-то поумнели, овладели могущественнейшей магией, искажающей время, и жаждут пустить ее в ход. Чутье подсказывает, что переевшие интересных грибов шаманы церемониться в своих экспериментах не будут... В среднем прохождение кампании занимает около полусотни часов, но, чтобы изучить мир полностью, отыскать все секреты и скрытые квесты, потребуется куда больше времени.

Рассказ об Original Sin Винке начал с персонажей. Как вы помните, классов как таковых в игре нет, они формируются исходя из выбранных характеристик и перков. В результате могут получаться и вполне привычные архетипы вроде лучников, магов и воинов, и всякая экзотика — ведьмы, дипломаты и некроманты.

Партия авантюристов теперь состоит из четырех персонажей вместо анонсированных прежде шести, притом призванные существа и временные спутники не в счет. Техническая возможность пройти игру одним персонажем останется — обойти «потолок» в двадцать пять уровней развития поможет перк «одиночка», который увеличит число получаемых очков развития ценой запрета на наем сопартийцев.

Если же вы человек компанейский, то изучать Ривеллон сможете с товарищем. Главных героев двое, а уж кто из них главнее — игрокам предстоит выяснять самим. И прямо во внутриигровых диалогах: каждый имеет право выбирать те реплики, которые захочет, и если они будут противоречить друг другу, то прав, скорее всего, окажется тот, у кого обаяния больше. Или не окажется — если провалит бросок виртуального кубика.

Постоянно спорящий напарник вам надоел? Вовсе не обязательно выгонять его из игры. Разделите партию, и пусть каждый идет в свою сторону, выполняет свои квесты самостоятельно. Разбежаться в разные уголки карты дозволено хоть всеми четырьмя героями. Каждый из них остается самодостаточной боевой единицей с поправкой на возможности класса.

Винке продемонстрировал, как это работает: пока наши следопыт и маг нерешительно топтались возле группы агрессивных гоблинов, не спеша вступать в бой, остальные члены группы изучали прилавки магазинов в деревне на другом конце карты на предмет усиливающих зелий.

Спорить в диалогах могут не только игроки, но и компьютерные сопартийцы. Если в группе есть паладин, он вряд ли позволит за здорово живешь взять квест на геноцид мирной деревеньки. Участие в диалоге более сложно устроенных персонажей может привести к совершенно непредсказуемому результату. И если в кооперативе игроки могут прийти к согласию заранее, а затем дружно выбрать что-то конкретное, то управляемый ИИ напарник высказывается по поводу и без.

Каждое решение отмечается в особой колонке отношений главных героев. Они могут стать как любовниками, так и неприятелями, действующими заодно из практических соображений. Какие перспективы открывают такие решения, представить несложно. Интересно, раз есть споры и обсуждения между героями, будет ли дележ добычи?

### Неудержимые весельчаки

Наверняка конфликты будут и между самими игроками, в том числе и в плане прокачки персонажей. Так, ролевая система тут весьма примечательная и позволяет создать практически кого угодно.

Почти каждый перк из длиннющего списка может кардинально поменять то, как вы играете. Возьмите, например, способность общаться с животными — и тут же откроете в диалогах второе дно. Ладно квесты, получаемые от кошечек и собачек, но попробуйте однаж-

Телекинез — очень полезная вещь. Можно построить пирамидку из ящиков или обрушить их на головы врагов.

Компактное окно персонажа выдает максимум информации. Если присмотреться, можно увидеть обилие специализаций — и у каждой из них есть по отдельной кучке разноплановых талантов, которые вы сможете открывать по мере необходимости.

ды вместо торговца поговорить с его гужевым транспортом. Неведома зверушка, чем-то напоминающая морровиндовских гуаров, возьмет да и нажалуется на то, что с ней очень плохо обращаются, и попросит этого торговца убить. А в награду поделится информацией о тайнике, о котором иным способом не узнать.

Договориться можно чуть ли не с кем угодно — вплоть до королевы пауков и племени диких гоблинов. Да, как и **Fallout 2**, Original Sin можно пройти, не вступая в бои: где не удастся уболтать, там сумеете проскользнуть незамеченным.

Режим скрытности окрашивает мир в серый цвет и очень наглядно показывает, где пройти можно, а где нельзя. У каждого разумного и не очень существа в Ривеллоне есть граница видимости и слуха. Выглядит это как цветной конус на сером полотне, подобный лучам фонаря в темноте, границу которых как раз и нельзя пересекать. Чем больше вы вложитесь в развитие скрытности, тем меньше будет зона видимости у врагов и тем легче будет атаковать исподтишка, шарить в карманах и так далее. Правда, даже с развитым стелсом топтаться в луже под ухом у тролля не стоит.

Ничуть не менее широкие возможности открывает и использование магии, где особенно выделяется заклинание телекинеза. Оно полезно как в бою (позволяет метать в противника булыжники и прочий хлам), так и в быту: телекинезом можно, скажем, откатить от входа в пещеру камень или просто жестоко над кем-нибудь подшутить. В рамках демонстрации Винке усадил одного из героев на лавку, а при содействии второго вытянул ее из-под бедолаги. Рухнувшая в грязь жертва что-то недовольно бурчала, пока Винке демонстрировал пользу от телекинеза при поиске тайников.

Ривеллон напичкан ловушками, потайными дверьми, сундуками, иллюзорными преградами и целыми хитро запрятанными подземельями. Пробегая мимо очередной глыбы, нельзя быть уверенным, что под ней ничего нет. Использование телекинеза в подобных случаях здорово дополняет исследование мира. Деактивировать смертельные ловушки, нажав вон ту кнопку под потолком? Легко. Как и перелететь над «триггерами» при помощи левитации. Или вызвать какого-нибудь мелкого бесенка и заставить его разрядить ловушку своим телом. Развлекайтесь!

## Я весь горю

Эксперименты с окружением не ограничиваются телекинезом. Желаете заморозить ручеек ледяной стрелой и пройти по нему на другой берег — вперед. Вас раздражает пламя костра? Водяная стрела потушит его и оставит взамен очаровательную лужу. Заманите в нее группу врагов и отправьте в воду электрическую стрелу — результат окажется не хуже, чем в **Magicka**.

Все четыре стихии, подконтрольные магическим классам, адекватно взаимодействуют. Огненный шар наносит критический урон при попадании в ледяного монстра и пригоден, чтобы растопить замороженного сопартийца или даже оттаять целый водопад, скрывающий тайник. Некоторые места, возможно, придется затопить, а после обратить в лед, чтобы спокойно перебраться на другую сторону.

Облейте тролля маслом и закидайте его огненными шарами — так вы одолеете его, даже отставая в развитии на пару уровней. Да и вообще любой бой окажется стократ проще, если до его начала вы успеете как следует «подготовить» противника. Комбинаций вырисовывается столько, столько не снилось ни Magicka, ни **Dark Messiah of Might and Magic**, ни даже им обеим, вместе взятым. Попутно выясняется, что не только герои воздействуют на окружающий мир, но и он на них. Например, попав в песчаную локацию, партия теряет в скорости, а на морозе, да еще и во вьюгу, бойцы в железных доспехах натурально мерзнут.

Что до самих сражений, то они пошаговые, с ограниченным количеством очков действий. Победа в Original Sin зависит от множества факторов: какой ландшафт, кто противники, какие таланты у персонажей изучены, использует ли игрок окружающую обстановку...

Герой, управляемый Винке, наивно полагал, что сможет убежать от пауков, но членистоногие попросту зарылись в землю и в мгновение ока вылезли под носом у ошарашенного мага, щелкая хелицерами.

За исследованные территории персонажи получают опыт. Пути развития Винке отметил специально — необязательно убивать каждого встречного (хотя и это может привести к неожиданным плюсам), чтобы полноценно расти в уровнях. Можно изучать мир и его мифологию, выполнять квесты, придумывать необычные комбинации умений и заниматься ремеслами.

Квесты выполняются тучей разных способов, и речь тут не только о вариантах ответа в диалогах. Владельца нужного предмета можно убить или обворовать. Телекинезом вытащить искомую вещь через окно. Выкупить ее за деньги или ответную услугу. Да и обворовать можно по-разному — нагло вломиться или, скажем, оставить в доме маячок для телепортации, чтобы легко проникнуть в дом ночью, пока хозяин спит.

NPC, даже сюжетные, здесь отнюдь не бессмертны и в целом очень капризны. Договорившись с одним главным героем, они могут разругаться с другим и попросту отказаться вам платить. Или сбежать. Или умереть, словив случайную стрелу в пятку. По счастью, способ продвинуться по сюжету дальше без их участия в игре должен найтись всегда.

Создание вещей, как один из самых занятных моментов Original Sin, оставили напоследок. Точное количество сочетаний предметов не знает даже Свен Винке, но использовать в экспериментах можно что угодно. Нет шлема? Возьмите котелок или ведро, проделайте дырки для глаз и нацепите на голову. Или не проделывайте, но готовьтесь к резкому падению видимости. Вам захотелось помахать палицей, но под рукой только гвозди и палка? Вы знаете, что делать.

■■■

Компьютерные ролевые игры уже давно не делали так, как делает Original Sin. Увлекательная пошаговая боевка, ролевая система с перками, которые тут отнюдь не для галочки, и тысячи мелких деталей — сейчас для Larian важна уверенность, что все показанное сведено в единое целое и работает как надо. Сколь бы прекрасны ни были перспективы, у бельгийцев все еще может получиться набор увлекательных элементов без, собственно, игры. ■

**БУДЕМ ЖДАТЬ?**

Скорее даже не ролевая игра, а целая интерактивная экосистема, которую будет интересно изучать. Раньше такое можно было увидеть разве что в Ultima.

**ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ: 90%**

Ян Кузовлев

# Интервью со Свеном Винке

***Divinity: Original Sin — игра возможностей, поэтому со Свеном мы беседовали про нестандартную выпечку, про электропроводимость крови, а также узнали, как правильно попасть в секту.***

**Вы всегда вдохновлялись Ultima VII — и даже в Divine Divinity, которая про шинкование орков без всяких пауз, сделали невероятно интерактивное окружение. Чем вы руководствовались, добавляя такую механику в hack 'n' slash только ради пары интересных головоломок и возможности воровать хлеб со стола?**

В Divine Divinity интерактивность нужна для того, чтобы вам было интересно исследовать окружающий мир, — получалось войти в какой-нибудь дом, разгрести подозрительный завал в углу и обнаружить дверь в подвал. В Original Sin эта механика работает уже на нескольких уровнях, влияет на боевую систему. В оригинальной игре мы так сделать не смогли из-за недостатка ресурсов и опыта.

**А планируете вернуться к корням, сделать не вдумчивую ролевую игру, а что-то вроде Diablo?**

Не думаю, что это нужно: во многих аспектах Original Sin вполне себе динамична. К тому же жанровые рамки не позволят нам прописывать интересные взаимоотношения между персонажами. В первую очередь мы хотели воссоздать настольную, живую ролевую игру в доступной форме. В hack 'n' slash пришлось бы делать акцент на боях и резне, что в наши планы не входит.

**Кажется, что колдуны взаимодействуют с окружением намного эффективнее, чем другие классы. Воин в сравнении с чародеем немного скучноват, хотя и может разучить пару-тройку волшебных трюков. Получается ли так, что колдовство — важный геймплейный элемент и без него справляться с задачами будет сложно? Есть ли альтернатива магии, кроме свитков?**

Ну, для начала, Original Sin у нас без классов. Такого, чтобы у вас всю игру был воин, маг или следопыт, не будет. Магией умеют пользоваться все, главное — желание. Мы все еще работаем над проектом, и вы, конечно, увидели не все навыки и способности. Во время прохождения ненавистники чародеев вполне могут разучить несколько трюков, которые разнообразят тактику в бою. У стрелков есть «тактическое отступление»: персонаж лихо уносит ноги из горячего места и оставляет за собой дымовую завесу. Этот же туман получается наэлектризовать специальной стрелой, после чего завеса будет еще и оглушать врагов.

**Одно из первых поручений в игре — потушить пожар на корабле. У нас получилось набрать пару ведер воды и залить огонь. Еще удалось вызвать дождь магией и тоже предотвратить беду. Как вы еще применяете такую механику в квестах? Такая интерактивность дает игроку иллюзию отсутствия всяких правил и границ, заставляет экспериментировать с окружением. Как вы поощряете такое поведение?**

В стартовом подземелье висит отравленное облако, через которое никак не пробраться. Колдун может телепортироваться сквозь отраву, кто-нибудь другой выпьет зелье-антидот и пойдет напрямую. Расчетливый игрок возьмет и воспламенит облако, а потом зальет пожар водой. Но это слишком сложные решения для простой проблемы. Обычно все происходит так: видите деревянную дверь, которую не получается взломать, — подожгите ее.

Другой пример. Однажды я разломал бочку с водой рядом с торговцем, сделал лужу. Потом ее заморозил и наслал на продавца проклятье — теперь любое его движение на льду заканчивается падением. Пока он безмятежно валяется на полу, я втихую обчищаю его лавку. Даже те предметы, которые физически не могу достать. Телекинезом.

**Хорошо, а можно испечь хлеб, только чтобы вместо воды была кровь?**

Кровавый хлеб! Может забавно прозвучать, но у нас в студии была такая идея, только вот не помню, кто ее предложил. Не уверен, что она попала в игру. Как вы думаете, какая практическая польза от такого хлеба? Я вот думаю, что с его помощью получится вызвать дождь из кровищи!

**На самом деле такими вещами еще развлекались в Ultima VII...**

А, теперь понятно — в Original Sin можно осуществить все ваши кулинарные фантазии, важно только не стесняться и использовать игровой редактор.

**В серии Divinity всегда был своеобразный юмор, и зачастую проект даже шутил над самим игроком. В Divine Divinity давали, например, два артефакта для телепортации, и если за ними не слишком сильно следить, то их могли украсть черти. Приходилось ли некоторые шутки вырезать?**

Вообще-то мы хотели сделать серьезную игру, но потом позволяли дизайнерам и сценаристам добавлять в разные сцены что-то свое. Так уж получилось, что такой подход приводит к забавным ситуациям. В плане юмора мы ориентируемся на Терри Пратчетта — книги у него веселые, хотя темы зачастую затрагиваются не самые радужные.

**В Magicka можно заморозить озеро, загнать на тонкий лед парочку чудовищ и потом со всей силы растопить это дело огненным шаром. Этим уже**

Мгновение назад этого лавового пятна здесь не было. Так оно тут и останется.

Заманите в такой же прудик ватагу врагов и устройте им шоковую терапию. Или вморозьте их ноги в лед.

В таких условиях победить можно, но не очень интересно.

Гораздо веселее видоизменить окружение (обратите внимание на лужи под ногами врагов) и устроить неприятелю магический ад.

**никого не удивишь, может, в Original Sin есть более веселые трюки?**

Как вам пример: воин может нанести удар такой силы, что у противника начнется серьезное кровотечение. Чем мощнее удар, тем серьезнее потеря. Кровь растекается, другие враги уже стоят в луже, и им не по себе от такой жестокости. Тут-то маг берет и как следует бьет электрическим разрядом.

**Игра напомнила нам серию Ultima не только интерактивностью, но и диалогами. Правда, зачастую они звучат слишком натянуто, парочка трещит о добродетелях, иногда слишком часто и много — так у персонажей складывается характер и мировоззрение. Особенно странно это выглядит, когда вы управляете двумя героями. Это такая попытка переплюнуть или переосмыслить Ultima? Будут ли квесты, полностью завязанные на болтовне?**

Да, у нас есть такие поручения, причем зачастую разговорные навыки могут открывать целые цепочки заданий. В городе живет могильщик; если его правильно запугать, откроются несколько дополнительных заданий. Об этом можно даже и не узнать: провалил диалог, и все, шанс получить новый квест потерян навсегда.

Система диалогов специально сделана таким образом, чтобы провоцировать общение между игроками вне Original Sin. Если вы по каким-то причинам не хотите контактировать с товарищем, то можете либо отыгрывать персонажей самостоятельно, либо поручить ведение диалога искусственному интеллекту. Есть несколько моделей поведения для AI — психопат, лояльный и так далее.

Знаете, у нас игра про сотрудничество и командную работу, но вам никто не мешает вставлять товарищу палки в колеса. В один прекрасный момент вы, вероятно, ссоритесь и путешествуете раздельно. Допустим, один из персонажей в команде следопыт и выполняет важное приключение. Второй герой может прибежать, убить чужого работодателя и стянуть вон тот классный лук, о котором так мечтал товарищ.

**NPC будут статичными? Обычно мы находили человека, который просил о помощи, и уже сами великодушно решали, что делать. Возможна ли ситуация, когда статист видит персонажей и отказывается принимать помощь только потому, что герои слишком злые или, наоборот, приторные апологеты добра?**

В игре есть система репутации и отношений. Если NPC вас не любит, то он даже разговаривать не начнет. Проще всего этого добиться, если вы будете заниматься вандализмом и воровством. Как после этого восстанавливать доброе имя — отдельная головная боль.

**Как насчет структуры Original Sin? Будет ли в основном поручении вариативность, сможет ли сюжет ветвиться, например, как в The Witcher 2: Assassins of Kings? Будет ли выбор в дополнительных квестах влиять на главный сюжет или даже изменять игровой мир? Появятся ли огромные побочные поручения на несколько разных локаций вроде детективной линии с вампиром из Divine Divinity?**

Мы за полную свободу — и надеемся, что вы с ума сойдете от того, насколько много вариантов и опций может быть в разных ситуациях. Поймите, нет единственно правильного способа проходить Original Sin. Мы обычно руководствуемся внутренним правилом «N+1» — это такой подход, при котором мы придумываем несколько разных решений проблемы и еще одно, дополнительное, в случае если человек внезапно уничтожит все-все. О грустном я рассказывать не буду, лучше послушайте про потрясающий квест, где нужно проникнуть в религиозный культ. Это можно сделать мирным путем, пройти через обряд инициации и быть молодцом, или, напротив, есть вариант натворить фанатикам разных гадостей и угодить в тюрьму. Тогда культисты похитят вас и попытаются принести в жертву — тоже, в общем-то, неплохой вариант проникновения в тайное логово. ■

В такую бурю не побегаешь, да и видимость аховая.

Этот снеговик является в кошмарах детям, старикам и спасителям миров.

# КАК И О ЧЕМ МЫ ПИШЕМ

Рецензии и превью «Игромании» — это не просто набор фактов, не беллетристика о том, как мы играли, и не советы по прохождению. Не скрупулезное, но бессмысленное перечисление того, что в игре есть и чего нет. Это в первую очередь наши мысли, основанные на том, что мы знаем, что мы видели и что мы чувствовали. Мы не просто доносим информацию (уделяя всему ровно столько места, сколько оно заслуживает, не перегружая тексты лишними подробностями), но и говорим о том, что мы по ее поводу думаем. Все рецензии написаны только после того, как мы прошли игру от начала и до конца (если это в принципе возможно), а материалы рубрики «В разработке» — результат личного общения с создателями игр.

Мы не измеряем разрешения текстур, не выносим список оружия в отдельную табличку и не особенно волнуемся о том, поддерживает ли мультиплеер выделенные сервера (если, конечно, ситуация этого не требует). Игра интересует нас как единое художественное произведение. А значит, опираемся мы исключительно на впечатления, которые и пытаемся передать при помощи букв. Мы не придаем слишком большого значения цифрам — те оценки, что приводятся в статьях, лишь ориентир. У нас нет формул и программ-калькуляторов, при помощи которых мы выводим итоговый балл. Понять, хорошая игра или плохая, для вас она или вне ваших интересов, можно прямо из текста.

Какие игры нас интересуют? В общем-то — все. Мы уверены, что сложно испытывать искреннюю любовь к куску железа с проводками, поэтому считаем, что платформу в первую очередь делают игры, а не характеристики процессора и видеокарты. Так что мы играем на всем, на чем только можно: компьютерах, домашних и портативных консолях, мобильных устройствах. В хорошее и в плохое. Даже такая игра, к которой обычный игрок в здравом уме не притронулся бы, — это маленький кусочек индустрии, а «Игромания» рассчитана на тех, кто интересуется этой самой индустрией и за пределами желания «посмотреть, чего там крутого недавно вышло».

# РЕЙТИНГИ

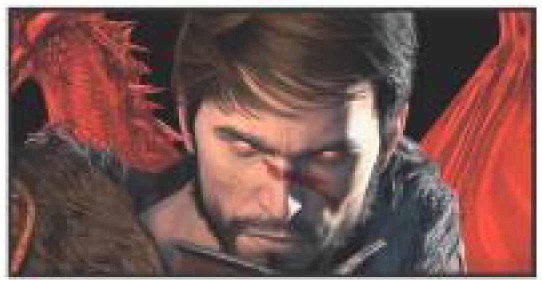
## 0-2 (ЖУТЬ)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры, а недоразумение. Кто, зачем и для кого их выпускает — вопрос, на который нет ответа.

## 3-4 (ПЛОХО)

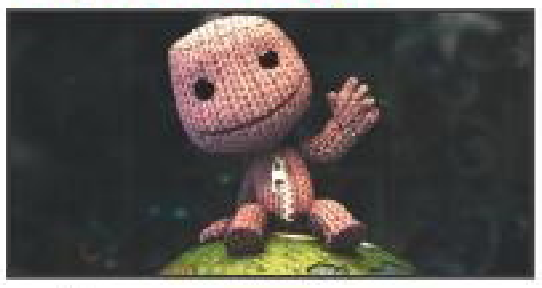
Малоиграбельные, безнадежно застрявшие во времени, дурные и некрасивые, но все-таки видеоигры, в которые можно поиграть и потом даже как-то жить с этим.

## 5-6 (СРЕДНЕ)



По формальному набору признаков — довольно качественные, но безликие и ничем не примечательные игры, интересные исключительно в условиях сильного жанрового голода.

## 7 (ХОРОШО)



Талантливые, современные, технологичные и красивые проекты, которым не хватает прыти и выдумки для того, чтобы выбиться в высшую лигу.

## 8 (ОТЛИЧНО)

Жанровые чемпионы: отточенная механика, высококлассная графика, современный подход к геймдизайну. Настоящие хиты и образцы качества. Купив такую игру, можете быть спокойны за потраченные средства.

## 9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Образцы современного интерактивного искусства, выходящие далеко за жанровые рамки. Претенденты на «Игру года».

## 10 (ИДЕАЛ)

Игры-явления, уникальные и вдохновляющие, чье абсолютное превосходство над остальными продуктами индустрии настолько очевидно, что любые возможные претензии просто застревают в горле.

***Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе, вне зависимости от ваших жанровых предпочтений.***

***Эта медаль указывает на игру, которая меняет наше представление о каком-то жанре, расширяет его границы и привносит в него свои, уникальные идеи.***

***Игра, по тем или иным причинам настолько непохожая на то, что предлагает современная игровая индустрия, что это нельзя не отметить.***

***Награда за художественные достижения — когда все в игре нарисовано настолько прекрасно, что не оторвать взгляд.***

***Игра, которая не просто рассказывает интересную историю, но и делает это особыми методами, благодаря которым происходящему на экране начинаешь по-настоящему верить.***

# «ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

## Семь игр, которые нельзя пропустить

Мы ужесточили требования к играм, которые готовы рекомендовать всем и каждому. Раньше на эту страницу попадало практически все с оценкой от восьми баллов, но теперь мы подняли планку, а заодно и сократили количество мест на пьедестале до семи позиций.

### GTA 5

Лучшая игра в открытом мире и лучшая GTA за всю историю. Grand Theft Auto 5 — один из тех локомотивов, которые двигают игровую индустрию вперед. Идеальный финал текущего поколения консолей.

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №11/2013

GTA * Rockstar Games * Rockstar North

### The Last of Us

Рейтинг: 10 ➤ «Игромания» №8/2013

Лучшая игра для PS3 и просто одна из лучших игр всех времен. В The Last of Us есть всё: глубочайшая механика, уникальные ситуации, сильные персонажи, не затасканная мысль, эмоции... перечислять можно долго, но, если вы хоть немного любите игры, The Last of Us не оставит вас равнодушным.

Зомби-драма * Sony * Naughty Dog

### Titanfall

Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №4/2014

Создатели Call of Duty сенсационно вернулись в высшую лигу игровой индустрии: как когда-то Modern Warfare, Titanfall одним махом перевернул наше представление о том, каким должен быть сетевой шутер.

Шутер * Respawn Entertainment * Electronic Arts

### Gran Turismo 6

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №2/2014

Настоящий феномен, отличный способ проводить текущее поколение консолей и просто очень хорошая гонка. Хотя избавиться от некоторых проблем серии все же не помешает.

Гонки * Sony * Polyphony Digital

### The Banner Saga

Рейтинг: 8,5 ➤ «Игромания» №3/2014

Потрясающее приключение, которому помешал раскрыться на полную катушку лишь скромный бюджет. Будем надеяться, что продаж первой части окажется достаточно, чтобы к сиквелу разработчики смогли поднять планку качества.

Тактика, ролевая игра * Stoic Games

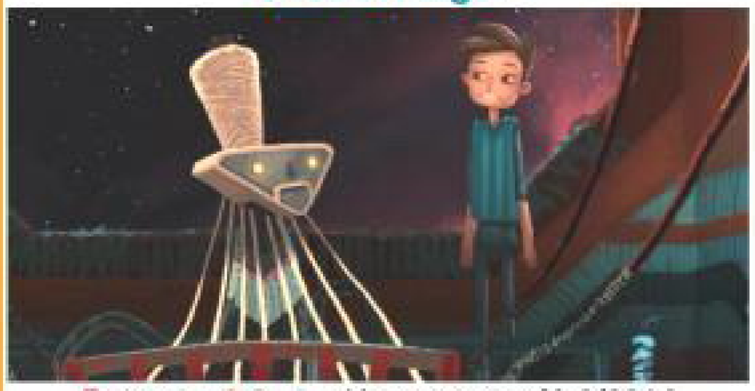
### South Park: The Stick of Truth

Рейтинг: 8,0 ➤ «Игромания» №04/2014

Сатирический потенциал The Stick of Truth оказался намного слабее сортирно-туалетного, но в остальном это отличная, разнообразная и увлекательная игра, которая с равным успехом пародирует современные RPG и ставит новые рекорды по количеству непристойностей в секунду.

Ролевая игра * Obsidian Entertainment * Ubisoft

### Broken Age



Рейтинг: 9,0 ➤ «Игромания» №3/2014

Романтичная сказка, полная необычных персонажей, остроумных шуток и волнующих приключений. Мы соскучились по такому Тиму Шейферу.

Квест * Double Fine Productions

ДАТА ВЫХОДА
2014 ГОД

# deep down
# ГЛУБОКО СИЖУ

МАКСИМ ЧУМИН

ЖАНР
ЭКШЕН, РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ
CAPCOM
РАЗРАБОТЧИК
CAPCOM ONLINE GAMES
SCE JAPAN STUDIO
МУЛЬТИПЛЕЕР
ИНТЕРНЕТ
ПЛАТФОРМА
PS4
САЙТ ИГРЫ
US.PLAYSTATION.COM/PS4/GAMES/DEEPDOWN-PS4.HTML

Кажется, кому-то не дают покоя лавры главной игры про рыцарей, смерть и страдание. Год назад на конференции PlayStation, посвященной анонсу PS4, продюсер **Street Fighter 4** Ёсинори Оно представил **Deep Down**. Из анонса игры мы узнали, что это будет история про рыцарей, смерть и страдание. В общем, привычные дела: перед тщедушным латником расправляет крылья голодный дракон, на экране появляется дежурное «перебори свой страх или умри трусом». Напомним, что немного раньше в Capcom сделали **Dragon's Dogma**, которая тематически почти не отличается от Deep Down, — все те же сказочные подземелья, драконы и крепкие мужчины с клинками в руках.

Тем не менее проект задумывается как экспериментальный, начиная с движка и заканчивая способом распространения: игра будет условно-бесплатной.

## Назад из будущего

Второй сюрприз: за мрачным фасадом подземелий, пещер и замков скрывается своеобразная история про то, как люди из 2094 года переносятся назад во времени, чтобы исследовать мрачные локации, убивать драконов и свинолюдей. Про будущее, впрочем, почти ничего не рассказывается — вполне возможно, сценаристы скрывают тайну, как это было в **Assassin's Creed**, и охота на древних тварей каким-то образом влияет на настоящее время.

Гораздо подробнее в Deep Down показывают подземелья, проходить которые придется за вполне обычных рыцарей. Сейчас это может сильно напоминать **Dark Souls**, и стоит признать, что средневековый сеттинг и общее художественное направление вызывают такие мысли, но вот игра у Capcom идеологически отличается. В серии Dark Souls мы изучаем фиксированные локации, ищем секреты, запоминаем паттерны атак у противников, осиливаем жутких боссов. Deep Down все-таки ближе к жанру Roguelike, в котором персонаж спускается в произвольно сформированное подземелье, шарахается от каждого постороннего движения и если умирает, то навсегда.

Ёсинори Оно говорит, что подземелья будут генерироваться почти автоматически из заранее заготовленных сегментов, а свойства локаций будут подстраиваться под странную систему *настроений*, воспоминаний и ключевых предметов. Например, подземелье гнева будет ярким, с реками лавы, бушующими пожарами и другой опасной атрибутикой. В печальных местах, наоборот, все покрыто толстой коркой льда. Эмоции необязательно будут негативными, в Deep Down будут «радостные» и «веселые» места. Впрочем, даже если место будет радужным и солнечным, монстры все равно продолжат с энтузиазмом раскраивать незадачливому герою череп. Хорошо, что смерть обыграна в Deep Down не по канонам жанра и заново игру начинать не нужно. К сожалению, сейчас про основной геймплей

**Без драконов сейчас никуда:** Skyrim, Dragon's Dogma... Еще чуть-чуть — и по меметичности крылатая тварь нагонит такое явление, как босс-вертолет.

**Такое ощущение,** что магии здесь не место, поэтому небритая и немытая голытьба будет одолевать чудовищ только холодным оружием.

**Максимум в сражениях** могут участвовать всего четыре игрока.

**Кажется, главный герой совсем не похож** на человека из светлого будущего.

можно сказать только то, что условный рыцарь ходит по красивым и разнообразным лабиринтам и насаживает уродливых свинолюдей на пику.

## Мужская работа

Стандартная битва с одним из таких монстров состоит из нескольких стремительных атак, блока и отскока назад. И потом еще раз. И так по кругу. С быстрыми выпадами, резкими движениями и камерой за плечом персонажа, Deep Down похожа даже не на Dark Souls, а скорее на современные экшены. В некоторых моментах вспоминаешь даже **Resident Evil**, только с мечами и копьями (преимущественно). Проблема в том, что многие элементы повторяются, разнообразие в атаках совсем не ощущается и Deep Down рискует постепенно наскучить. Скорость любого действия игрока во время битв странным образом противоречит медлительности исследовательской части игры, где тот же самый рыцарь передвигается совсем уж неспешно.

О самой любопытной при таких раскладах составляющей проекта — сюжете — известно только то, что главными действующими лицами являются члены организации «Вороны», что среди них нет девушек и что любопытные (и модные) мужчины путешествуют во времени из Нью-Йорка в немного странные средние века с многоэтажными подземельями и беспощадными чудовищами.

Интересная деталь: латника можно будет персонализировать по своему вкусу, изменять внешность, одежду, добавлять к образу аксессуары. Девушек в рыцари почему-то не берут, играть можно исключительно за мужчин, что уже вызвало небольшой скандал за рубежом. Кадзунори Сугиура, продюсер Deep Down, объяснил отказ тем, что разработчикам проще потратить ресурсы на другие детали игры. Чуть позже он выдал другую, более нейтральную версию, дескать, по сценарию главный герой все-таки мужчина, а сюжетная линия за девушку будет в игре не совсем логичной. В такой ситуации тревожит даже не равенство полов и соблюдение политкорректности, гораздо больше вопросов возникает к нехватке средств на разработку проекта. В многопользовательском шутере **Brink**, между прочим, поступили так же: война — дело мужское, да и прописывать отдельную анимацию слишком дорого и нерационально. Единственный женский персонаж в Deep Down выполняет исключительно утилитарную функцию: умным домом из 2094 года управляет искусственный интеллект по имени Одетта.

## Шаг в бездну

Capcom не чужды смелые ходы. В поисках хорошей прибыли за последние десять лет студия перезапустила несколько классических игровых серий и придумала много совершенно новых проектов. Когда-то двухмерный платформер **Bionic Commando** стал в 2009 году экшеном от третьего лица. А из напряженного хоррора Resident Evil превратился в агрессивный экшен.

Вспоминая необычные решения Capcom, конечно, не стоит забывать и о **DMC**, перезагрузке **Devil May Cry**. **Ninja Theory** удалось придать серии игр про Данте актуальный вид, но поклонникам серии игр от Хидэки Камия такое издевательство над старым добрым прошлым пришлось не по душе. Вопреки всему игра оказалась отличной, хотя и непривычно нагловатой. Печально только, что с продажами у DMC не все здорово, — в Capcom остались недовольны финансовыми результатами встряски серии.

А еще крайне любопытно, как Capcom станет зарабатывать на игроках. Deep Down — первый опыт Capcom в популярном сейчас free-to-play формате. У них огромное поле для фантазии, а у нас тем временем в голове проносятся разные модели монетизации. Например, можно зарабатывать на продаже нужной экипировки и оружия. Если такое время от времени не покупать, придется испытывать чувства, свойственные только игрокам в Demon Souls. Есть более злая гипотеза: можно ограничивать количество пройденных подземелий в день. А хочешь играть без остановок — будь добр, делись золотом. Надеемся, что в Deep Down просто будут продавать разные премиальные штуки, не влияющие на геймплей.

Кроме того, Deep Down должна показать, на что способен **Panta Rhei**, новый движок от Capcom. Это одна из немногих особенностей игры, которая не позволяет портировать ее на приставки прошлого поколения. И благодаря ей же Deep Down, похоже, должна стать одной из самых продвинутых в техническом плане игр этого года.

Panta Rhei, скорее всего, будут использовать в следующих играх от Capcom, его можно адаптировать под любой жанр игр вообще. Раньше японцы использовали **MT Framework**, почти все проекты от Capcom в прошлом поколении были сделаны именно на нем. Framework не в последнюю очередь разрабатывался при участии создателей **Dead Rising**. Сейчас же эту роль играет команда, ответственная за Deep Down. Может случиться так, что самые крутые особенности движка — правдоподобный огонь, тени и вообще игра со светом в целом — будут реализованы как раз именно этими японцами.

С Deep Down компания продолжает уверенно идти по тонкому льду и, похоже, совсем не переживает о таком раскладе. С новым форматом распространения Capcom может сделать либо революцию в условно-бесплатных играх, либо разочаровать игроков. Разработчики заранее успокаивают аудиторию, уверяя, что free-to-play не помешает наслаждаться игрой.

■■■

Неизвестно, чем будет и чем вообще хочет быть Deep Down. Все геймплейные элементы странно смотрятся вместе: экшеном ей мешает быть медленный эксплоринг, а игрой про исследование подземелий — отсутствие вообще каких-либо интересных ситуаций, процедурная генерация и однообразные битвы. С другой стороны, Deep Down может быть еще и про грандиозные сражения с крупными боссами, и в таком случае демонстрационные кадры будут совсем нерепрезентативными.

Но, признайтесь, при любом результате, даже самом кошмарном, играть в это начнут почти все владельцы PS4. Игра же все равно останется бесплатной, хоть и условно. ■

## БУДЕМ ЖДАТЬ?

Никогда бы не поверили, но мы ждем от Capcom экспериментальную игру про подземелья, драконов и free-to-play.

Процент готовности: **20%**

ДАТА ВЫХОДА
4-й квартал 2014 года

ЖАНР
Многопользовательский экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК
Ubisoft Massive
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PC, Xbox One, PS4
САЙТ ИГРЫ
THEDIVISIONGAME.COM

## TOM CLANCY'S THE DIVISION

ЕВГЕНИЙ КУЗЬМИН

# В ПОИСКАХ ЛУЧШЕЙ ЖИЗНИ

На заре нового поколения консолей часто можно слышать критику в адрес некоторых проектов, дескать, технологии заметно шагнули вперед, а сами игры что-то не сильно меняются. Геймдизайнеры не знают, что делать с новыми инструментами, свежие идеи просто не появляются. В этом смысле запуск Xbox One и PlayStation 4 не стал исключением — пока еще не было повода восторженно воскликнуть: «Вот он, долгожданный некстген!»

Самое интересное, конечно, впереди — разработчики будут экспериментировать с железом и игровыми концепциями, а мы надеемся, что все сложится хорошо, тем более что **Tom Clancy's The Division** с самой же первой демонстрации заинтриговал намного сильнее, чем **Watch_Dogs**.

### После распродажи

По версии The Division, в будущем Америка пережила сильнейшую волну пандемии. Вирус молниеносно распространялся через денежные банкноты и серьезно подкосил население США. Условия для вспышки были идеальными — все случилось во время «черной пятницы», массовой распродажи, когда купюры с вирусом путешествовали из рук в руки с повышенной частотой. Всего за пять дней основная часть населения погибла, а домоседам и счастливым владельцам пластиковых карт, по-видимому, ничего не осталось, кроме как вести ожесточенные бои за полезные ресурсы.

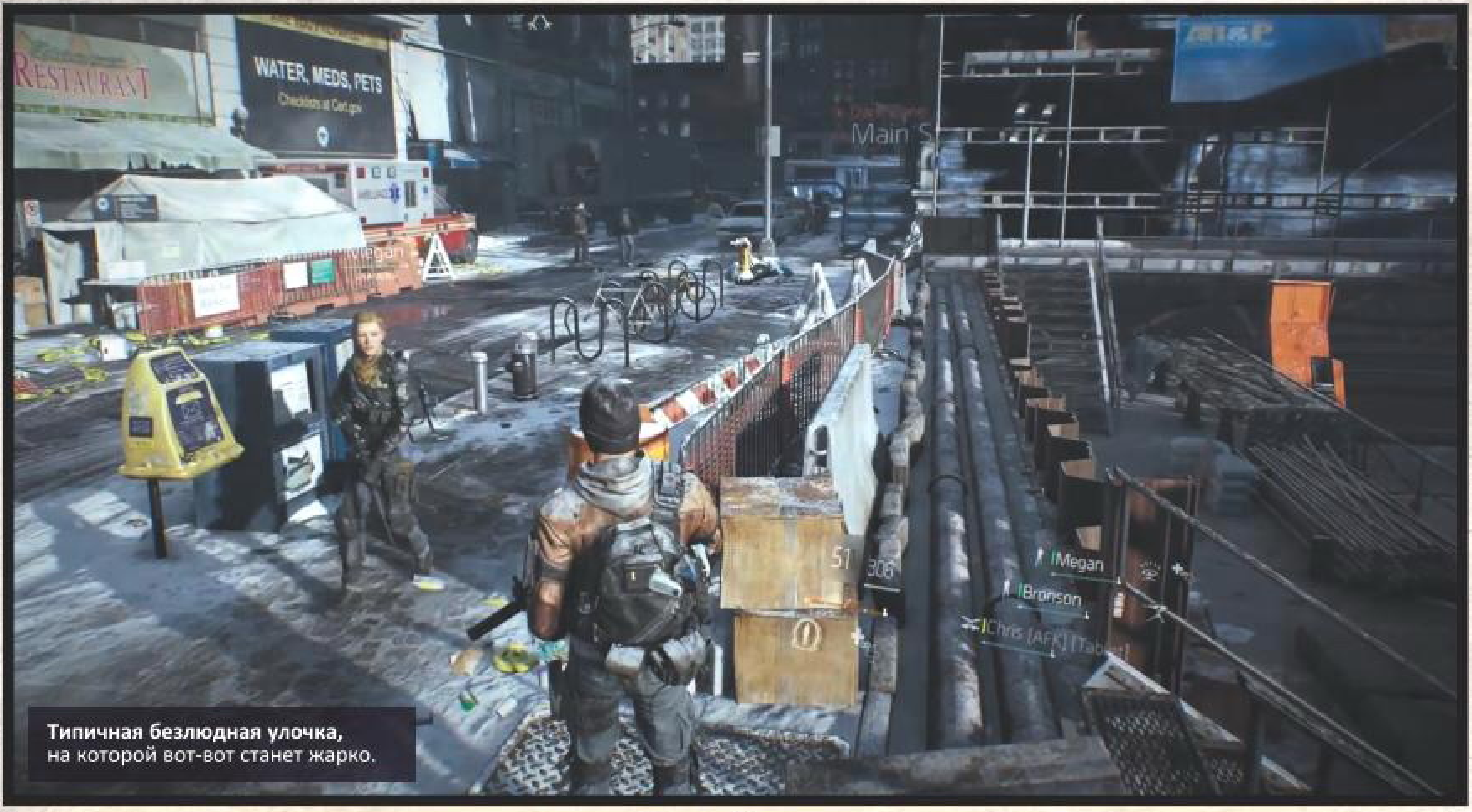
Вопреки всем трендам, этот постапокалипсис будет без зомби. Игрок выступает за одного из бойцов секретной правительственной организации, которая должна восстановить порядок в переживших пандемию регионах. В процессе прохождения сюжета герой рано или поздно сталкивается с террористами, по вине которых случилась биологическая атака, — нас ждут заговоры, интриги и прочие неотъемлемые элементы приличного технотриллера по заветам Клэнси.

Выживать придется в Нью-Йорке — город настолько часто показывают в играх, что мы уже давно выучили каждый из его закоулков. Сами разработчики признались, что их цель — воплотить как можно более узнаваемые для массовой аудитории места. В этом смысле Нью-Йорк наиболее подходящий западный мегаполис.

Так вот, в The Division нас ждет, кажется, самая красивая и проработанная версия «Большого яблока». С игроком срабатывает тот механизм, о котором мы рассказывали в самом начале. Он видит улочки города, интерьер заброшенной больницы — и все выглядит безукоризненно. Даже как-то непривычно естественно выглядят дым, свет, тени, отражения и прочие элементы, ради которых вполне резонно задуматься о покупке серьезной видеокарты (или, наконец, консоли нового поколения). Возможности нового движка Snowdrop Engine напоминают о тех временах, когда игроки мечтали

**Деталей не меньше,** чем в The Last of Us. А ведь это открытый мир.

**Интересно,** а много зданий с таким проработанным интерьером?




Типичная безлюдная улочка, на которой вот-вот станет жарко.

**Тактическое преимущество** атак с воздуха.

о фотореалистичной графике и безграничной свободе действий.

На соответствующем уровне и дизайн. На улицах бережно и плотно расставлены остовы покореженных автомобилей, полуразрушенные дома и аккуратные кучи мусора. Это чудесное сочетание урбанистической и мрачной стилистики **The Last of Us** и, наверное, **S.T.A.L.K.E.R.**, только без фантастической нечисти.

Внимание к деталям заметно не только в плане художественного оформления. Важно, как сам персонаж взаимодействует с окружением. В одном из первых роликов можно было заметить, как герой, двигаясь во время перестрелки вдоль кузова автомобиля, аккуратно захлопнул приоткрывшуюся дверцу. Вроде бы какая-то мелочь, но как же это естественно выглядело! Ну или стандартный эпизод со сбором лута: персонаж не «съедает» своим телом какие-нибудь бутылки, а вполне себе самостоятельно складывает их к себе в рюкзак или вешает на пояс.

Заметная роль в The Division отводится смартфонам и планшетам — на расширенном экране можно организовать оперативный доступ к карте, инвентарю и профилю персонажа. Есть и решение для людей без игры: второй человек с помощью мобильного устройства управляет дроном и напрямую участвует в сражениях «пехотинцев». Причем попасть в виртуальный мир игры можно с ближайшей точки выдачи быстрого интернета, вам достаточно запустить приложение — и все, вы летаете над улицами постапокалиптического мегаполиса. Конечно, на портативных гаджетах не будет фотореалистичной графики — предусмотрен достаточно схематичный вид сверху.

Заканчивая тему выдающихся технологических качеств The Division, стоит отметить, что Snowdrop, разработанный **Ubisoft Massive**, на новом поколении консолей имеет все шансы стать единым стандартом для игр издателя. Кто знает, может, грядущие **Far Cry** или, скажем, **Watch_Dogs 2** будут собраны именно на этом

### Операция «Темная зима»

В июне 2001 года Совет национальной безопасности США провел репетицию биологической атаки на страну для выявления недостатков систем безопасности по части реагирования на подобные угрозы. Кроме того, необходимо было смоделировать катастрофические и непредсказуемые последствия «нападения» для разработки новых превентивных мер и систем защиты.

Конкретно сценарий заключался в распространении вируса оспы на территории Оклахома-Сити. Особый нюанс состоял в том, что события должны были выйти из-под контроля: по сценарию, экстренным службам Америки необходимо столкнуться с непредвиденными обстоятельствами и действовать в жестких условиях.

В процессе выяснилось, что Совет национальной безопасности США не потянул бы нагрузку, — буквально через несколько суток после «диверсии» правительственные организации не смогли бы обрабатывать входящие запросы и помогать населению. Дальнейшие последствия: рост уровня насилия, общая паника, массовые беспорядки и недостаток информирования населения со стороны СМИ.

Все это наглядно продемонстрировало неспособность американских систем безопасности и здравоохранения справляться с катастрофами подобного уровня. Собственно, в The Division как раз показаны последствия подобной пандемии — все строго по канонам «Темной зимы».

**Нью-Йорк** на ладони.

## Директива 51

Так называют документы, подписанные Джорджем Бушем-младшим в мае 2007 года. «Директива 51» описывает концепцию функционирования высших органов власти США в условиях глобальной катастрофы. В качестве примера можно рассматривать всю ту же пандемию, ядерную угрозу, вторжение инопланетян и прочие чудесные события, которые становятся причинами масштабных разрушений и человеческих жертв.

В подобных ситуациях формируется «Несокрушимое конституционное правительство» — универсальный орган власти, представляющий законодательную, исполнительную и судебную систему при президенте. С точки зрения главного закона Штатов, Конституции, это очевидное нарушение, так как по американскому праву нельзя объединять все независимые органы власти. Также в «Директиве 51» не описывается принцип, согласно которому чрезвычайное правительство снимает с себя полномочия после ликвидации катастрофы. Наши герои в The Division — члены организации, напрямую подчиняющиеся «Несокрушимому правительству».

движке. С **Assassin's Creed**, например, уже можно не сомневаться — новая часть, **Unity**, будет работать на Snowdrop.

## Особенности выбора

С другой стороны, The Division больше примечательна все-таки не тем, что будет показательной технодемкой. Шведы из Ubisoft Massive предпочитают считать, что делают ролевую игру, хотя пока что мы видели только стрельбу. Не стоит отчаиваться. Персонаж набирает опыт, развивает разные навыки, настраивает оружие и даже что-то крафтит — почти что **Skyrim**. Разработчики сейчас еще не готовы комментировать систему взаимодействия между героями и NPC — будет ли там выбор реплик и последствия принятых решений (как, к примеру, в **Mass Effect**) или же все ограничится сбором заданий в стиле **Borderlands**.

А вот во время сражений игра ярко напоминает о том, что это еще и крутой шутер со сложными и масштабными перестрелками. В этом аспекте The Division вообще сильно похожа на другие экшены по лицензии Тома Клэнси — претензии на реализм и значительная тактическая составляющая.

Еще один немаловажный нюанс. The Division позиционируется не как традиционный многопользовательский проект, хотя игра работает в онлайне на общих серверах. Игрок решает самостоятельно — действовать вместе с друзьями или же искать приключения в одиночку. В игре обещают достаточно однопользовательского контента, и насильно «дружить» с кем-то в Сети никто никого не заставляет. Более того, дружить с кем-то в The Division может быть крайне опасно.

Нью-Йорк разделен на особые зоны. Есть места, отведенные исключительно под PVP, есть так называемые «темные зоны», где выжившие смогут завладеть самым ценным лутом в условиях дикой конкуренции со стороны других пользователей. В Massive стараются создать атмосферу полнейшего недоверия между игроками; действовать надо так, что в любой момент соратники тебя могут предать ради наживы и ценных артефактов. Перманентное ощущение риска и опасности — единственные верные компаньоны на пустынных улицах Нью-Йорка.

■ ■ ■

При этом Massive сама перед собой ставит общую задачу: сделать онлайн-игру, в которой пользователи будут не столько соревноваться друг с другом, сколько пытаться взаимодействовать. Грубо говоря, перед персонажем постоянно должны возникать моральные дилеммы — наладить контакт с другими участниками приключения или же стать жадным одиночкой. Причем изначально правильного ответа здесь нет, каждая ситуация должна стать уникальной. Таким образом, The Division имеет все шансы собрать вокруг себя дружественное комьюнити по интересам и стать онлайн-игрой действительно нового поколения. ■

## Будем ждать?

**Еще бы! Более того, из всех заявленных некстген-проектов на ближайшее будущее концепция The Division выглядит наиболее свежо и интересно.**

Процент готовности: **30%**

TESORO

# TESORO LOBERA SUPREME

Tesoro Lobera Supreme — первая в мире механическая клавиатура с регулируемой полноцветной подсветкой. Каждая клавиша подсвечивается индивидуально. Модель поставляется в четырех вариантах с разными наборами механических переключателей Cherry MX.

Lobera соответствует всем требованиям современного геймера: встроенная энергонезависимая память на 5 игровых профилей, неограниченная антиблокировочная система, игровой режим, USB-разветвитель с возможностью подключения внешнего питания и многое другое.

Tesoro Lobera Supreme принесёт немало приятных игровых часов и станет прекрасным украшением вашей игровой станции.

Подробная информация на сайте tesorotec.ru

Этот смертоносный артефакт из будущего вы можете приобрести в магазинах наших партнёров:

FUCKEN.PRO GAMER'S SHOP · ЮЛМАРТ · ого! · ХИТ ZONA · Ютинет.Ру · кибер [net]

Эксклюзивный дистрибьютер на территории РФ и СНГ — компания «Прокси Сток»

ДАТА ВЫХОДА
2015 год

ЖАНР
РОЛЕВАЯ ИГРА, ХОРРОР
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК
FRICTIONAL GAMES
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PC, PS4
САЙТ ИГРЫ
SOMAGAME.COM

# SOMA

АРСЕНИЙ ВОЛКОВ

## БЕСПОЩАДНЫЙ МЕТАЛЛ

Шведы из **Frictional Games** со своей серией **Penumbra** когда-то сформировали отдельный жанр хоррор-адвенчур, где нужно было выживать, но не сражаться. Вместо этого мы исследовали мрачные неуютные локации, нервно решали всякие физические головоломки и постоянно чувствовали себя тварью дрожащей, трусливо убегающей от монстров. Они показали, как можно превратить звуки, темноту и вашу трусость в осязаемые элементы игрового процесса: заставляли героев прятаться в шкафу от уродливого чудища и постепенно сходить с ума или терять сознание от слишком долгого пребывания в темных закрытых помещениях. Они вроде бы сказали в этом жанре все и превратились в живых икон, с которых берут пример коллеги (например, авторы нашумевшего **Outlast**). И после **Amnesia: The Dark Descent** показалось, что шведы готовы уйти на покой. Во всяком случае, продолжение **A Machine for Pigs** делали уже совсем другие люди и игра затрагивала совершенно иные проблемы.

Наивные мы и трусливые: виновники ночных кошмаров, рано поседевших волос и периодического заикания, оказывается, последние три года помнили о нас и готовились к новой, совершенно незабываемой встрече. И, судя по всему, эта встреча станет самой мрачной, самой пугающей…

### Планета Шелезяка

Когда шведы анонсировали свой новый проект **SOMA**, то сразу заявили, что игра станет самой амбициозной из всех, над которыми Frictional Games приходилось работать. При этом по механике, идеологии и настроению вроде бы ничего принципиально не изменилось. SOMA — это точно такой же ужастик с видом от первого лица, ориентированный на исследование, выживание, решение загадок и нервные салочки с монстрами. Уже первые кадры демонстрируют знакомые еще по Penumbra вещи: главный герой послушно поднимает предметы и открывает двери, а потом, оказавшись в темном странном коридоре, долго прячется от чего-то непонятного, но явно недружелюбного.

Понятно, что и герой, и место действия новые. На этот раз события будут происходить не в прошлом или настоящем, а в будущем. В сюжете фигурируют разумные машины и какие-то «инопланетные конструкции, вмешивающиеся в установленный порядок вещей». После этого вмешательства мир вокруг превратился в кошмар, и теперь спасти ситуацию может только чудо.

Это чудо предстоит совершить нашему герою Саймону. Как обычно у Frictional Games, он не какой-то профессиональный военный с невероятными способностями, а слабый и крайне уязвимый человек, вынужденный выживать, искать и прятаться в неуютном мире. Но на этот раз герой не страдает амнезией. Наоборот, он много знает о себе, а вот то, как Саймон оказался в этом странном, наполненном причудливыми механизмами и

**Очередные** бесчеловечные эксперименты?

**Возможно,** главным врагом станет некая компьютерная система под названием WUA.

Не правда ли, похоже на кадр из игры Metro 2034?

агрессивными машинами месте, не известно. Сам он в какой-то момент рассуждает, что был похищен. Сразу же, конечно, возникает подозрение, что Саймона захватили инопланетяне и теперь проводят над несчастным всякие бесчеловечные опыты.

Как бы то ни было, одной из главных тем игры станет взаимоотношения между людьми и машинами. Те, как водится, начали обретать разум и перенимать человеческие черты. Один из роликов на официальном сайте демонстрирует, как люди в форме, судя по всему, на некой исследовательской станции, беседуют с каким-то разобранным, но говорящим роботом, — говорит тот весьма живо и местами даже требовательно, агрессивно.

В то же время авторы обещают поговорить в SOMA о более серьезных и глубоких вещах, чем война людей и машин. «Это игра об исследовании и выживании. Мы не хотим просто пугать игрока дешевыми страшилками. Наша задача — пробрать вас до глубины души и заставить задуматься о вашем собственном существовании», — уверяет креативный директор проекта Томас Грип.

## Игры разума

Первая задача игрока — это именно выяснить, как Саймон оказался в таком странном месте. В процессе мы будем исследовать разные, но одинаково тревожные и неуютные локации. Будут заброшенные промышленные здания, какие-то затопленные залы на месте кораблекрушения... Впрочем, в отличие от прошлых проектов Frictional Games, в SOMA иногда нас будут выпускать на свежий воздух и даже дадут прогуляться по дну океана.

Чтобы продвинуться вперед, периодически придется решать разнообразные головоломки — перезапускать системы, открывающие двери, менять пробки и чинить электропроводку. А вскоре Саймон обнаружит, что он не единственный живой человек в этом странном месте. По радио с ним будет периодически связываться девушка по имени Кэтрин. Она задает странные вопросы, интересуется состоянием героя и иногда раздает указания, помогающие продвигаться вперед.

Так авторы хотят подчеркнуть новый, активный стиль повествования. В SOMA будет больше общения, каких-то активных заданий, интерактивных диалогов и взаимодействия со встречными персонажами.

Но одно совершенно точно не изменится: исследуя, общаясь и решая загадки, мы неизбежно будем сталкиваться с разными неприятными и жуткими вещами, будь то труп, обнаруженный в одной из комнат, аудиозаписи с хроникой последних мгновений жизни человека или монстры.

Вообще, авторы говорят, что противники не просто источник страхов и причина для очередных трусливых пряток. «Монстры — важная составляющая игры. Вы встретите несколько странных существ, образ каждого из которых раскрывает основные темы игры с той или иной стороны. Единственный способ выжить в этом путешествии — понять, как они работают», — поясняет Томас.

**Локации, как всегда** у Frictional Games, получаются очень детальными.

Машины и правда будут странными и жуткими. Например, некое механическое чудо с монитором вместо головы. Девушка в форме пытается с ним как-то взаимодействовать, то ли включить, то ли починить, а потом это чудо показывает ей на мониторе такое, от чего та в ужасе убегает.

Но в конечном итоге вопрос «Почему я здесь оказался?» сменится на «Почему именно я?». Шведы хотят, чтобы мы вместе с героем задумались в принципе о том, что такое быть разумным существом...

■■■

Кажется, в следующем году мы увидим действительно самый зрелый, сильный и амбициозный ужастик от Frictional Games. Не меняя корневую механику, свойственную их играм, авторы явно идут дальше в том, что касается нарратива и атмосферы, — в частности, они сочинили более сложный глубокомысленный сюжет с философскими претензиями и придумали новых, еще более необычных и странных монстров. ■

## Будем ждать?

**Самый амбициозный ужастик от авторов Penumbra и Amnesia — на этот раз про разумные и крайне неприятные машины.**

Процент готовности: **50%**

АНТОН БЕЛЫЙ

# На мид в разноцветном трико

# INFINITE CRISIS

**Системные требования**
**Необходимо:**
Intel Core 2 Duo 2,8 ГГц,
4 ГБ, 512 Мб видео
**Желательно:**
Intel Core i3 3,1 ГГц,
6 ГБ, 1 ГБ видео

**Жанр**
Multiplayer Online Battle Arena
**Издатель**
Warner Bros. Interactive Entertainment
**Издатель в России**
Fabrika Online
**Разработчик**
Turbine
**Мультиплеер**
Интернет, локальная сеть
**Платформа**
PC
**Сайт игры**
infinitecrisis.com

Мир уже давно разделился на два лагеря — тех, кто любит вселенную Marvel во всех ее проявлениях, и тех, кто предпочитает комиксы, видеоигры и фильмы с героями DC. Больше всего это противостояние напоминает битву между любителями пепси и кока-колы: вроде бы и тем, и другим нравится похожая газировка, но это не мешает им клясть друг друга на чем свет стоит.

Массачусетская студия **Turbine** в своей **Infinite Crisis** сделала ставку именно на DC. Разработчики позволили себе несколько вольностей в сюжете и образах персонажей, отойдя от канона комикса «Бесконечный кризис». Однако это решение пошло игре на пользу — зачем следовать первоисточнику, если достаточно дать возможность разбить лицо любому мало-мальски значимому супергерою? Для игры приоритеты были расставлены верно, а площадки для битв всегда готовы принять новую партию отчаянных сорвиголов.

## Теперь это война!

Последствия комикса «Бесконечный кризис» привели к расколу Мультивселенной на 52 реальности, каждой из которых грозило полное уничтожение по вине Катаклизма. Бедствие было столь эпохальным, что даже среди сверхлюдей никто не мог остановить его. Так бы и сгинул мир в пучине, если бы трагедия не была предотвращена живым полубогом, представителем вымершей расы мониторов Никсом Уотаном.

Никс долгое время оставался в тени, но стоило ему вспомнить о былом могуществе предков, как он применил свои божественные знания для низвержения Катаклизма. Только вот беда — организатора бедствия так и не нашли.

Будучи ослабленным, Никс решил подготовиться к следующим нападкам таинственного махинатора, созвав для участия в глобальной войне героев из шести разных миров: Земля-0 (Prime), Земля-13 (Arcane), Земля-17 (Atomic), Земля-19 (Gaslight), Земля-43 (Nightmare) и Земля-44 (Mecha). Чемпионам были выданы ключи доступа от специальных тренировочных полигонов, и вскоре там начались регулярные битвы для оттачивания навыков.

Многочисленным вариациям Джокера, Супермена и Зеленого Фонаря предстоит показать все, на что они способны, в формате битв пять на пять. Ну а в процессе, само собой, кому-то и мид придется затащить!

## Бить, а не бояться

Многие сленговые выражения из других MOBA вполне уместны и в Infinite Crisis. Если вы знакомы с **Dota 2** и в особенности с **League of Legends**, то сразу же почувствуете себя как дома — проект **Warner Bros.** использует привычную механику, сочетающую в себе элементы стратегии, ролевой игры и экшена.

Основа неизменна: на поле боя сталкиваются две разношерстные команды героев и самозабвенно пытаются друг друга покалечить. Но в зависимости от

Основную неразбериху на экране создает Робо-чудо-женщина, прочертившая огненный след и выстрелившая залпом из пяти голографических дисков.

выбранной арены меняются задача и стиль игры.

«Разделенный Готэм» демонстрирует ставшую уже классической структуру из трех дорожек (топ, мид и бот), снующих туда-сюда статистов и сверхмощного нейтрального исполина. Местный аналог Рошана зовется Левиафаном, и, если его убить, из робота выпадут два бонусных модуля — командная неуязвимость и способность заморозить врагов в любой точке карты на пару секунд. Владением модулями может в мгновение ока переломить исход матча, поэтому неудивительно, что каждая сторона пытается первой их заполучить.

В целом геймплей на карте стандартен: прокачиваемся, стараемся по делу применять уникальные способности героя и изображаем какое-то подобие командной игры. Ощущение новизны добавляет сеттинг — дизайнеры умело смешали эклектику индустриального мегаполиса из вселенной Стимпанк с мрачноватым модерном Готэма Оси (вселенная Прайм) и населили каменные джунгли роботами различных размеров, повадок и форм. Без преувеличения, одна из самых атмосферных карт в MOBA-играх.

На второй арене, «Готэм-Хайтс», предстоит бороться за влияние над пятью контрольными точками, рассеянными по периметру круглой арены. Во многом игровой процесс здесь напоминает режим «Доминион» из League of Legends, с той разницей, что в качестве бонуса игроки более расторопной команды могут вызвать точечную орбитальную бомбардировку и ИИ-дронов, которые отправятся самостоятельно штурмовать стратегические точки.

Наконец, на карте «Пристань» чемпионы сражаются на двух тропинках вместо привычных трех. Помимо вынужденных корректировок в стратегии (прелести мида начинаешь осознавать только после того, как его потеряешь!), главная особенность этой арены — возможность выбить для команды машину Судного дня. Устройство действует как портативная ядерная бомба, выжигающая все живое в небольшой зоне.

Впрочем, по большому счету здесь каждый герой — портативная ядерная бомба. Едва ли не каждый второй навык губителен для городской инфраструктуры. Зеленый Фонарь может сбросить на врагов самолет (!), который зачастую цепляет дома и автомобили, нанося им серьезный ущерб, а Робо-супермен буквально корежит асфальт с помощью фермерского бура. До полного сноса зданий дело не доходит, но портить декорации можно ничуть не менее эффектно, чем вырубать лесные просеки в Dota 2. Более того, от этого есть польза: те же автомобили позволяется корежить о головы противников! Да и после матча герои-разрушители награждаются дополнительными «очками авторитета».

Предматчевое окно загрузки в полной мере соответствует стандарту, который задала League of Legends. Здесь можно увидеть не только выбранных игроками чемпионов, но также их «заемные силы», роли и сильные стороны.

## Супердвойники

Для Infinite Crisis была выбрана модель условно-бесплатная модель дистрибьюции, проще говоря, зарегистрироваться и начать играть может любой желающий, но если хочется получить заблокированных героев или эксклюзивные костюмы — извольте достать кредитку.

В этом (и не только) плане Infinite Crisis близка к League of Legends: ротация из шести бесплатных персонажей еженедельно обновляется, а по случаю важных событий, например выставки PAX в Бостоне, разработчики могут на пару дней сделать доступным весь ростер.

Еще здесь тоже используется две валюты: «очки авторитета» и Crisis Coins («монеты кризиса»). Первые зарабатываются в матчах, а вторые выдаются только в рамках промоакций или покупаются в обмен на реал. Все честно, а курс по сравнению с той же «Лигой» приятно радует.

Разработчики страстно желают видеть новую аудиторию, поэтому щедро премируют игроков за привод друзей. Бонусы выдаются уже с первого «обращенного» новобранца, а за 50, 100 и 150 приглашенных друзей полагаются дорогие эксклюзивные призы с автографами создателей Infinite Crisis! В других MOBA-играх мы такого не встречали.

Что касается героев, то сейчас их двадцать восемь, но из-за особенностей устройства Мультивселенной некоторые персонажи повторяются. В игре есть три разных Бэтмена, три разных Супермена, три Зеленых Фонаря, две Женщины-кошки и два Джокера, три Чудо-женщины и вереница героев калибром поменьше, представленных в единственном воплощении: Думсдэй, Флэш, Зеленая Стрела и прочие.

Разработчики верны принципу, по которому в игре сначала появляются классические версии персонажей из вселенной Прайм,

Презентация персонажей команды. Для каждого игрока в центре находится его герой, получающий расширенную анимацию приветствия.

а уже затем вариации из других миров с переосмысленными наборами навыков. Например, Кошмарный Бэтмен использует невидимость и бэтаранги, как канонический, но при этом не брезгует пить кровь неосторожных жертв и рвать их плоть на части.

О наиболее интересных чемпионах вы можете узнать в деталях из отдельного материала, расположившегося на соседних страницах, ну а здесь мы обратим внимание на специализации. *Громила* подойдет тем, кто не боится влетать в эпицентры потасовок, *контроль* и *танк* предназначены для героев поддержки, ну а *бластера* (аналог мага) и *убийцу* (лучше всего расправляется с одиночными целями) стоит выбрать игрокам, умеющим к месту использовать уникальные навыки своих подопечных.

Шестой класс, *стрелок*, хочется отметить отдельно. Он хорошо подойдет новичкам: если правильно подобрать артефакты, у соответствующих персонажей (Стимпанк Бэтмен, Киборг и Зеленая Стрела) можно здорово усилить базовые атаки. Бегать и тупо закликивать всех не выйдет, но при прочих равных вы сможете принести больше пользы команде.

## «Уэйн Энтерпрайзес» представляет

Помимо героев и их альтернативных образов, в магазине можно купить и специальные модули усиления, оказывающие постоянный эффект в бою. На матч позволяют взять до семи разных улучшений, и все они привязаны к разношерстным кланам из мира DC: «Лекс Корпорейшн», «Уэйн Энтерпрайзес», S.T.A.R. Labs и так далее. Например, «клинок кода» вызывает у врага кровотечение при атаке, а «идеальная одежда Ра'с аль Гула» позволяет почти мгновенно воскреснуть после смерти на том же месте, восстановив 40% здоровья.

Другие модули чуть скучнее, называются аугментациями и вместо дополнительных свойств попросту повышают урон, сопротивление и прочие параметры.

В целом развитие в Infinite Crisis продумано лучше, чем во многих MOBA-играх. Здесь вы получаете не только глобальный опыт, но и прокачиваете уровни конкретных героев, открывая их уникальные умения. Ну а потом улучшенное рентгеновское зрение Женщины-кошки, лечебную волну Зеленого Плюща или, скажем, повышенную неуязвимость Думсдэя, добытую в бесконечных боях, можно будет повесить на любого чемпиона. Доступ к стандартным версиям этих умений есть всегда, но игрокам, которые хотят большего, дан стимул прокачивать несколько героев, чтобы открыть широкий арсенал умений на все случаи жизни.

## Сбалансируй это!

Управление зачастую больное место в молодых MOBA-играх, но в Turbine избежали кучу проблем прямолинейным подходом — раскладка вызовет сильнейшее дежавю у всех, кто играл в League of Legends. Даже за быструю телепортацию героя на базу и вызов бонусных умений (суперскорость, энергощит, установка камер наблюдения, возможность взрывать монстров щелчком пальцев и др.) отвечают те же самые кнопки.

Управление в IC радует и тем, что способности прожимаются и срабатывают мгновенно, хотя удобных смарткастов, как в LoL, все-таки не хватает. Впрочем, их отсутствие будет заметно лишь ветеранам игры от **Riot**.

Что касается баланса, до выхода из ЗБТ с ним наблюдались кое-какие проблемы: герои поддержки были слишком слабенькими, а такие персонажи, как Флэш и особенно Женщина-кошка, не оставляли вражеским чемпионам никаких шансов. С тех пор излишне ретивых героев утихомирили, а поддерживающая функция легла на плечи бойцов контроля, благодаря чему персонажи вроде Харли Квинн превратились во вполне компетентных чемпионов.

В итоге все эти подкрутки и доработки привели к главному: сейчас баланс в Infinite Crisis ощущается так, будто над ним работают уже пару лет; если проблемы и есть, то лишь в несущественных мелочах. Игра посвящена разборкам сверхлюдей, но в буквальном смысле су-

**С вражескими лазерными башнями нужно быть вдвое осторожным. Они представляют опасность даже для героев высоких уровней**

пергероев здесь больше нет. Не зря Кошке подрезали коготки!

■ ■ ■

У Marvel все еще нет симметричного ответа DC Entertainment и Warner Bros. на поле MOBA-игр, что делает их похожими на вечно отстающую пепси-колу. Да, Infinite Crisis пока язык не повернется назвать идеальной. Герои в игре замечательные, вселенная DC в этом плане — неиссякаемый источник. Но акцент сейчас явным образом смещен в пользу «добряков». Злодеев в Infinite Crisis заметно меньше, несмотря на неожиданные «плохие» инкарнации Бэтмена и Супермена.

Слегка расстраивает и то, что разработчики никак не облагородят интерфейс. Он практически не менялся с самого начала закрытого бета-тестирования. Пообщавшись с разработчиками, мы узнали, что в этом году они сосредоточатся именно на доработке баланса и облагораживании интерфейса, так что ждем изменений в самом ближайшем будущем.

Нельзя не отметить и немалое число заимствований из League of Legends. Ориентироваться на лидеров жанра ни разу не зазорно, да и адаптированы идеи «Лиги» правильно, но хочется больше уникальных особенностей. Впрочем, как нам признался Карделл Керр, творческий директор игры (подробное интервью читайте на соседних страницах), соревноваться с колоссами рынка Infinite Crisis не планирует — у нее свой путь. Путь, пролегающий по дороге, где могучий и неприятно пахнущий обжора Джокер и его подружка, Женщина-кошка с паровыми когтями, способны избить до потери пульса бессердечного Думсдэя, где Магический Зеленый Фонарь создает клон рыцаря-супергероя, сбивающего с ног половину вражеской команды, а милейшая амазонка Чудо-женщина дает прокаст в не менее славного Робина.

В кутеже подобного балагана, благодаря пестрым костюмам напоминающего цирковое представление, особенно хорошо понимаешь, что Infinite Crisis — это вызывающий коктейль. Игра создает неповторимые ситуации и смешивает непохожих героев, которых ни один сценарист комикса воедино внятно не свяжет. Да и, в конце концов, сколько футуристических MOBA вышло за последние годы? Не будем томить с ответом: это первая и пока единственная в своем роде. В то время как в других играх вас ждут поднадоевшие мечи, драконы и файерболы, Infinite Crisis предлагает вспышки лазеров, киборгов и криптонит. Вы ведь не откажетесь от портативного устройства по сбросу метеоритов на врага? ■

Кошмарный Супермен едва-едва появился в игре на момент написания текста. Жестокий, опасный, необычный — злодей из него хоть куда.

За разрушение техники полагаются бонусы — дополнительные «очки авторитета» в конце боя. Получается, быть бесцеремонным по отношению к чужой собственности в IC очень даже выгодно.

Сейчас и Харли Квинн, и Зеленому Фонарю не поздоровится — Флэш на них живого места не оставит! В одиночку даже Супермен бы тут не справился.

# Интервью с разработчиками

## На наши вопросы ответил Карделл Керр, творческий директор Turbine

**Сейчас в Infinite Crisis представлено три карты, и все они выполнены преимущественно в техностиле: роботы, разрушенные мегаполисы, порталы. Увидим ли мы какие-нибудь безумные арены в стилистике, близкой к фэнтези? Все мы помним, что в старых комиксах Чудо-женщина сражалась с динозаврами...**

Мы выбрали урбанистические пейзажи, потому что разрушение города дает игроку ощущение собственного могущества, позволяет почувствовать себя супергероем. Но создание арены на острове Темискира, также известного как Райский остров в комиксах о Чудо-женщине, совершенно не исключено!

**Какие тематические события, связанные с комиксами, вы планируете организовать для игроков в ближайшем будущем? Насколько серьезно вы отнеслись к первоисточнику во время разработки? Биографии героев и мифология вселенной были важны для вас или же главной целью было создание в первую очередь отличной MOBA-игры, а лицензия DC просто стала хорошим бонусом?**

В этом плане в студии сложился хороший баланс сил. Некоторые мои коллеги пекутся только о комиксах и персонажах: критически оценивают диалоги и дизайн костюмов, описывают впечатления от игры за тех или иных героев (скажем, ощущается ли Супермен Суперменом, как бы странно это ни звучало).

Вместе с тем у нас есть ребята, которых намного больше беспокоит сама игра. Им не так уж и важно, за какого танка играть — Стимпанк Джокера или того же Шазама, — главное, чтобы как надо работали навыки «контроля толпы».

В конечном счете мы убираем из Infinite Crisis вещи, которые принципиально не устраивают и ту, и другую группу, и получаем игру, учитывающую интересы всех.

Что касается влияния первоисточника, то мы тесно сотрудничали с DC Entertainment, чтобы достойно воплотить знаменитых персонажей, правильно передать их образы, добавив что-то от себя, а также продолжаем работать вместе с компанией над серией комик-

Ядовитые облака, создаваемые «заклинаниями» Джокера, способны дезориентировать героев, оглушая их силовым уроном.

сов Infinite Crisis, которая дает глубокое понимание истории игры, ее концепции и персонажей. В общем, не сидим на месте!

**Признаемся, мы без ума от серии комиксов «Хранители», поэтому просто обязаны спросить: увидим ли мы хотя бы одного супергероя оттуда?**

Все возможно! Если начистоту, меня немного страшит перспектива работы с этими персонажами. Они стали настолько эталонными, иконическими, если позволите, что их сложно представить в MOBA-игре. К слову, то же самое я думаю о Сендмене.

**Разработчики крупных MOBA-игр (Dota 2, Heroes of Newerth и др.) достаточно редко презентуют новых персонажей, может, пару-тройку за год, а вы — гораздо чаще. Почему? Планируете ли продолжать добавление новичков с такой регулярностью?**

В нашем распоряжении необъятные плодородные земли в виде DC Universe, которые еще только предстоит возделать. У каждого сотрудника студии есть любимые герои, которых мы хотели бы увидеть в игре, — и классические персонажи из мира Прайм, и их вариации из Мультивселенной, — а также идеи по созданию своих собственных.

Помимо этого, мы гораздо менее зависимы от специфического понятия «метагейм», присутствующего в других MOBA. Это дает нам отличные условия для роста и развития, потому что мы оптимизируем игру в соответствии с интересами сообщества. Думаю, в обозримом будущем мы продолжим выпускать новых героев с устоявшейся периодичностью.

**Многие считают, что добавление новых предметов в MOBA-игру неизбежно рушит баланс и делает некоторые из наработанных тактик неэффективными. Что скажете на этот счет?**

Безусловно, новые предметы могут коренным образом изменить баланс игры. Порой — в негативном ключе. Важно всегда держать это в голове, поэтому мы постоянно изучаем нашу систему усилений, позволяющую игроку менять свойства до трех предметов так, как он посчитает нужным. Отслеживая выбор пользователей, мы используем информацию как ориентир для работы над балансом и введения новых геймплейных элементов. Наша цель — чтобы каждый виртуальный предмет, модуль усиления или навык был действительно необходим, чтобы он выполнял какую-то специализированную роль, а не присутствовал в игре для галочки.

**Какие проблемы было сложнее всего решить? Сколько времени потребовалось на то, чтобы сбалансировать настолько разных чемпионов? К примеру, суперспособности Флэша явно не так впечатляют, как сверхсилы Супермена. Как вы смогли заставить все это работать?**

Если ты задаешься целью создать максимально качественную MOBA-игру, то необходима уверенность, что любой персонаж будет действительно востребован и жизнеспособен. Каждый наш супергерой и суперзлодей сильнее остальных в конкретных ситуациях и при конкретных обстоятельствах. Этот принцип лежит как в основе комиксов DC, так и хорошего геймдизайна.

Флэш — самый быстрый человек в мире, а в нашей игре у него роль убийцы, чемпиона силового урона. В то же время Супермен известен как Человек из стали, но в IC выступает в качестве громилы, который специализируется на способностях, направленных против всей вражеской команды. У каждого должна быть своя роль, и придуманная не просто так, с бухты-барахты, а сбалансированная и полезная. Именно поэтому для настройки баланса требуется немало времени и тестовых игровых сессий.

**Как обстоят дела с мерчандайзом Infinite Crisis?**

В прошлом году в серии DC Collectibles были выпущены статуэтки Кошмарного Бэтмена, Атомной Чудо-женщины и Магического Зеленого Фонаря. В ближайшее время следует ожидать по крайней мере Стимпанк Бэтмена и Атомного Зеленого Фонаря (также на сайте DC доступна фигурка Харли Квинн, одетой как на пижамную вечеринку. — ***Прим. «Игромании»***).

**Какая часть вашей работы самая увлекательная?**

Наибольшую радость я получаю, когда решаю вместе с командой, какого чемпиона ввести в игру следующим, и когда придумываю безумные вариации героев из разных миров Мультивселенной (в игре дебютировали уникальные персонажи, которых раньше нигде не было: Стимпанк Джокер, Робо-чудо-женщина и другие. — ***Прим. «Игромании»***).

**Ваша цель — последовательно побороть всех конкурентов и создать самую популярную MOBA-игру в мире или же найти собственный путь и свою аудиторию? Вообще, какому игроку с наибольшей вероятностью понравится Infinite Crisis?**

Мы хотим найти собственную аудиторию. Каждая MOBA уникальна по-своему, у каждой есть достоинства, которые в состоянии предложить только она. Но есть и кое-что общее у всех этих игр: они строятся и развиваются с учетом сообщества. Получить вес в жанре и свое уникальное комьюнити — ключ к созданию лучшей игры из всех доступных.

Мы стараемся держаться взятого курса — добавлять новый функционал и персонажей, бережно относясь к первоисточнику. Так что если вы фанатеете от супергероев и PvP-арен, то наверняка полюбите Infinite Crisis.

**По вашему мнению, кем из героев играть веселее всего и что на этот счет говорит статистика? Какие чемпионы наиболее популярны среди игроков и почему?**

Лично я люблю Аквамена! Хотя больше всего симпатизирую персонажам с ролями бластер и убийца.

С каждым обновлением рейтинг популярности чемпионов меняется. К примеру, сейчас Кошмарный Бэтмен вернулся в дивизион самых востребованных, а до этого топ персонажей долгое время возглавлял Киборг. Профи выбирают героя, только исходя из его способностей и карты, но многие обращают внимание и на внешнюю крутизну героя. Каждый хочет побыть Суперменом или Бэтменом! ■

Захват специальной точки, которая расположена в центре Готэм-Хайтс, позволяет вызвать поддержку орбитального орудия. Оно не так страшно, как машина Судного дня, но неприятности команде врагов в любом случае доставит!

# ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

**ЧТОБЫ НАПИСАТЬ ПОДРОБНУЮ ИСТОРИЮ КАЖДОГО ПЕРСОНАЖА INFINITE CRISIS, НЕ ХВАТИТ НИКАКОГО ЖУРНАЛА – ЗА ГОДЫ СВОЕГО СУЩЕСТВОВАНИЯ DC COMICS НАСТОЛЬКО ПРОРАБОТАЛИ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ БИОГРАФИИ СВОИХ ПОДОПЕЧНЫХ, ЧТО ОСТАЕТСЯ ТОЛЬКО ПОРАЖАТЬСЯ, КАК ОНИ САМИ В НИХ НЕ ПУТАЮТСЯ. НО НЕ РАССКАЗАТЬ ВО ВСЕХ ДЕТАЛЯХ КАК МИНИМУМ О БЭТМЕНЕ, СУПЕРМЕНЕ, ЗЕЛЕНОЙ СТРЕЛЕ И ФЛЭШЕ, ОДНИХ ИЗ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ СУПЕРГЕРОЕВ В МИРЕ, МЫ НЕ МОГЛИ. НУ А ИХ МЕНЕЕ ИЗВЕСТНЫЕ ВЕРСИИ И СВЕРХЛЮДИ DC РАНГОМ ПОНИЖЕ УДОСТОИЛИСЬ ЧУТЬ БОЛЕЕ ФАКУЛЬТАТИВНОГО АНАЛИЗА. УСТРАИВАЙТЕСЬ ПОУДОБНЕЕ!**

ОЛЕГ ЧИМДЕ

# Человек из стали

Человек из стали, последний сын Криптона, верный защитник Земли, супергерой с буквой «S» на груди, — имя Супермена уже давно стало нарицательным. Женщины всего мира хотят Супермена в мужья, а мужи ему завидуют.

Наверное, ни для кого не секрет, что служило источником вдохновения DC Comics, — в первую очередь древнегреческие мифы. Супермен, к примеру, похож одновременно на нескольких античных героев, но все же больше всего — на Геракла. Безумная сила, ловкость и трагичная судьба — Супермен рожден для того, чтобы сражаться, нести справедливость, и... страдать.

Впрочем, изначально Человек из стали был вовсе не таким правильным, как сейчас. На заре своего существования он не особенно заботился о том, что делает, да и летать не умел. Нормам морали и правилам полета его научили значительно позже, примерно тогда, когда наградили полноценной предысторией, а до тех пор Супермен бил головами об стены женоненавистников, сражался с гангстерами самыми радикальными способами и каждому встречному угрожал расправой. Никаких суперзлодеев, конечно, тоже не было — тогда Человеку из стали противостояли одни лишь люди.

В первом же выпуске сборника Action Comics 1938 года будущий символ справедливости и всего светлого хватает гангстера за ногу, прыгает на высоковольтные провода и намеревается поджарить заживо, а в третьем доводит пьяного водителя до сердечного приступа. Хорош герой!

Многим кажется, что Супермен — самый скучный герой из вселенной DC. Носит дурацкий костюм с красными борцовскими трусами, притворяется заурядным журналистишкой Кларком Кентом, бесконечно нудит о справедливости и вместо того, чтобы задействовать свой ум, как Бэтмен, обычно предпочитает лупить злодеев кулаками. Но таким его сделали в первую очередь людские сплетни и козни. Чтобы познать всю суперменовскую суть, нужно читать комиксы.

В комиксе Майкла Стражински («Вавилон-5», «Тор») «Земля Один» Кларк Кент, склонившись над могилой отца, в слезах произносит: «Всю жизнь я был одинок. Потому что с детства не умел быть как все. Не важно, что я делал, — люди это чувствовали. Я был другим. У меня не было выбора. Но теперь он есть. Теперь я знаю, как слиться с толпой, как стать обычным человеком... Этого я хочу. Ужасно хочу. Но если я раскрою себя миру, если покажу, что могу... мне придется вечно скрываться. Я никогда не сумею подстроиться под других. Буду вдали ото всех, в бесконечных поисках чего-то. Я буду один». Такова судьба Супермена.

Вечно быть одиноким. Спасать людей, но не получать ничего взамен, кроме каких-то там аплодисментов.

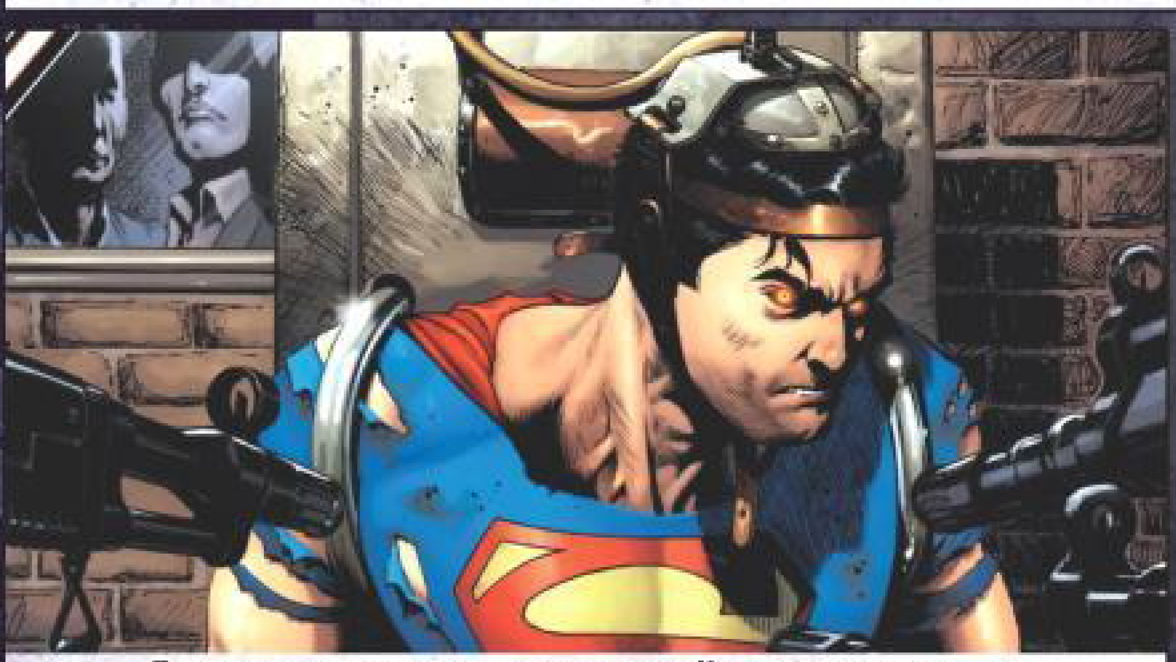
## Судьба героя

Криптон, родина Кал-Эла (настоящее имя Кларка Кента), в разных сериях комиксов была уничтожена разными способами, но каноничной считается история разрушения ядра планеты. Так или иначе, младенец Кал-Эл был отправлен на Землю, под свет желтой звезды, чтобы обрести удивительные способности и... выжить.

Криптонцы были не таким уж честным и справедливым народом, как показали в недавней экранизации «Человек из стали». К примеру, именно они создали Думсдэя, самое совершенное орудие убийства, раз за разом жестоко убивая и клонируя одного и того же человека. Так что и Кал-Эл был отправлен на Землю вовсе не для того, чтобы вытаскивать людей из горящих домов и ловить падающие самолеты.

По исходной версии из комиксов, Криптон был уничтожен не полностью — Кандор, столицу планеты, сохранил совершенный искусственный интеллект Брейниак. Но даже это не дало Кал-Элу по-настоящему воссоединиться со своей семьей, как он ни пытался.

Мальчика с Криптона приютили два фермера — потрясающие добрые и милые люди, Марта и Джонатан Кент. Ракета упала на кукурузное поле, неда-



Супермена бьют, пытают, но он терпит. Что бы там ни затевал Лекс Лютор, какие бы опыты на нем ни ставил — он должен все превозмочь просто потому, что самый сильный человек во Вселенной.

Думсдэй, несомненно, самый опасный противник Человека из стали. У Лекса Лютора, конечно, есть деньги (самое страшное оружие на Земле), но все же убить Супермена ему никогда не позволят свои идеалы. У Думсдэя идеалов нет.

Такого ли героя мы знаем?

В конечном итоге выжившим благодаря Брейниаку криптонцам пришлось создать собственную планету — Новый Криптон. Но и таким образом Супермену не удалось обрести семью — скоро Новый Криптон объявил войну Земле.

леко от Метрополиса, в милом местечке Смолвиль. Метрополис, к слову, вдохновлен одноименным городом из одноименного черно-белого фильма Фрица Ланга, знаменательной немецкой антиутопии, которую ставят рядом с классикой вроде «Мы» Замятина и «1984» Джорджа Оруэлла. А вот Смолвиль — это имя нарицательное, так в Америке называют все маленькие города, что-то вроде нашего Урюпинска.

Джонатан и Марта воспитали в Кларке милосердие, чувство справедливости, научили справляться с эмоциями и направили на путь истинный — так Супермен стал тем, кем стал. Но потом Джонатан Кент трагически погиб (есть множество версий случившегося, и вряд ли хотя бы одна из них может считаться каноничной), а Кларк отправился в Метрополис, познать истинное одиночество, чтобы встретиться с единственным человеком, которому на него не плевать, — с Лоис Лейн.

## Трагедия героя

Супермен — один из немногих героев, который действительно делает свою работу: спасает людей. Аквамен решает бесконечные проблемы с Атлантидой, Бэтмен изо дня в день борется с психами из лечебницы Аркхэм, Чудо-женщина отстаивает права амазонок, Зеленый Фонарь… чем занимается этот парень (любой из корпуса Зеленых Фонарей), вообще сложно описать. И только Супермен действительно каждый день спасает людей.

Но образ Супермена и его характер вряд ли можно понять полностью, если не взглянуть с другой стороны — глазами его заклятых врагов. Ответвление про Лекса Лютора, злейшего врага, открывает нам страшную правду: Супермен неуязвим и всемогущ, но мало кто его уважает — на самом деле его просто боятся. «Что, если однажды он решит, что может решать за нас?» — говорит Лекс Лютор Брюсу Уэйну — Бэтмену, с которым у Супермена извечный конфликт интересов. Неуязвимая машина смерти, самое сильное существо во Вселенной, которого может убить только минерал с Криптона — криптонит — или магия, которой в мире DC Comics не так уж и много. Что, если этот бог возьмет и сойдет с ума?

Что интересно, Супермен и сам прекрасно осознает всю трагедию ситуации, поэтому старается поменьше вмешиваться в ход истории (хотя все равно приходится) и даже дарит Бэтмену криптонит, на случай если сойдет с ума.

«Ты столько времени провел среди людей! Лицемер, навязывающий свои идеалы напрочь отличающемуся от тебя виду, — говорит Лекс Лютор, получивший наконец суперсилы в 900-м выпуске Action Comics. — Теперь человечество свершит свою месть: ты пройдешь через адские муки и узнаешь, что и героям свойственно страдать. Ты улыбаешься, как мы. Хмуришься, как мы. Но позволь мне показать, через что ежедневно вынуждены проходить люди». Но он и понятия не имеет, через какие муки приходится проходить Супермену ежедневно, ежечасно, ежеминутно. Быть всемогущим и не мочь сделать ничего для самого себя, чтобы хоть обрести хоть крупицу счастья, — вот истинная трагедия легендарного Человека из стали.

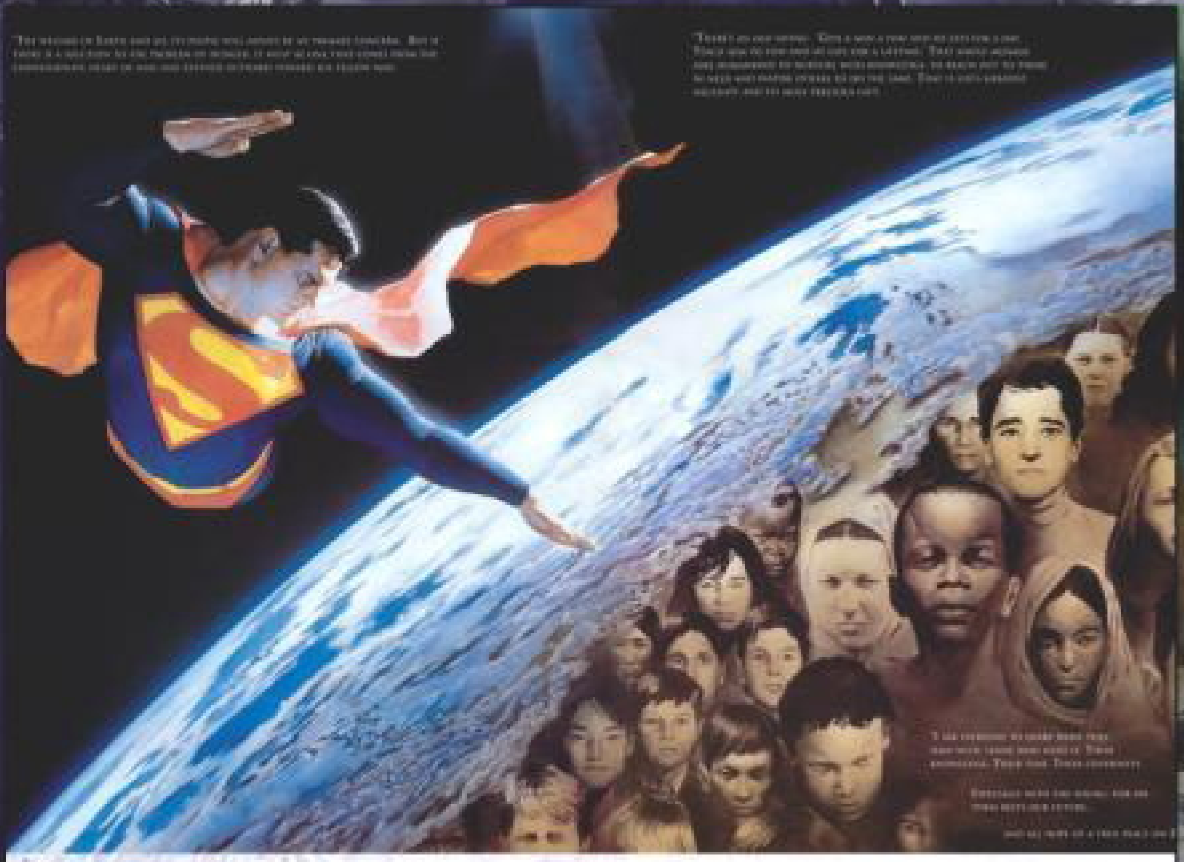
## Смерть героя

Однажды Супермена решили во что бы то ни стало убить и окончить наконец страдания последнего сына Криптона. Для этого был выбран вовсе не Лекс Лютор, не генерал Зод и даже не Брейниак — рядовым злодеям такое не потянуть. Для этих целей в DC Comics создали специального злодея — Думсдэя, равное по силам, но лишенное всяких моральных принципов существо, желающее только одного. Убивать. Убивать все, что движется. Это был судный день.

Тогда в Лиге Справедливости, известном обществе защитников Земли, были в основном неизвестные теперь уже герои: Айс, Кровавый омут, Максима… словом, пушечное мясо, которое быстро исчезло со страниц комиксов. Из более или менее популярных героев в Лиге был только Синий Жук, но он выбыл из боя с Думсдэем первым. Так что Супермену толком некому было помочь. Возможно, с нынешним составом Лиги Справедливости все было бы иначе, а так… В эпичной битве, длящейся аж на протяжении семи комиксов, Супермен одолел Разрушителя ценой жизни. Это был день, когда самый великий из всех героев Земли пал.

Но, конечно же, Супермен вскоре был воскрешен — по-

Все свободное время Человек из стали проводит в своей Крепости Уединения — замке где-то в Арктике, среди ледяных отражений самого себя, роботов-андроидов и научно-исследовательских лабораторий.



В комиксе «Мир на Земле» Человек из стали занимается исключительно тем, что приносит бездомных голодных бродяг в приют, таскает по контейнерам с зерном, мешает злобным диктаторам расстреливать людей и обнимается с тиграми.

Отношения Супермена и Бэтмена всегда были напряженными, однако доверие — вот что действительно важно.

клонники очень остро отреагировал на смерть любимого героя.

## Бесконечные кризисы

Вселенная DC Comics (как и любая другая) постоянно расширяется. На смену одним героям приходят другие, кто-то умирает, кто-то возрождается, кто-то меняет внешность… но иногда этого бывает недостаточно. Когда комиксы теряют свою актуальность и даже самые преданные поклонники путаются в хитросплетениях супергеройских и суперзлодейских судеб, случается он — Кризис. И в каждом кризисе Супермен играет ключевую роль.

Первое такое событие произошло в 1985—1986 годах. Когда встретились два Флэша из двух разных вселенных, выяснилось, что этих вселенных бесчисленное множество. Таким образом DC Comics логично обосновали все расхождения в биографиях персонажей и связали все воедино. В одной вселенной Супермен такой, каким его знали в 1930-х (и работает он, к слову, не в «Дэйли Плэнет», а в «Дэйли Стар»), в другой — привычный нам, в третьей он злодей по имени Ультрамен, в четвертой — киборг, в пятой — обычный человек, лишенный всяких способностей… Таких вселенных до первого Кризиса было бесконечное множество, и все они время от времени переплетались друг с другом…

…Пока не случился Кризис на Бесконечных Землях.

Материя и Антиматерия схлестнулись, уничтожив множество миров, героев и злодеев, а потом все смешалось в доме DC. Миры объединились в одинединственный, и мультивселенная исчезла… до следующего Кризиса, который был назван Бесконечным и случился в 2008 году. Единственная вселенная не могла выдержать сразу несколько миров и в результате самого эпичного побоища в истории DC «разломилась» на 52 мира, которые мы и имеем сегодня.

Впрочем, в 2011 году издательство перезапустило и их, так что теперь совсем не обязательно разбираться во всех хитросплетениях жизней и судеб. Бесконечная история пошла на новый виток.

Сразу пятьдесят две вселенные открывают невиданный простор для сценаристов. Так, существует мир, где Супермен спасает Авраама Линкольна от смерти и участвует в гражданской войне, где он — негр, поработивший мир (в другой вселенной он еще и… президент США), есть мир, в котором Человек из стали буквально из стали…

А как вам Супермен, чей корабль упал не в американскую глубинку, а близ какого-то украинского колхоза, Супермен, который в дальнейшем стал верным товарищем Сталина? Есть там и Чудо-женщина, пытающаяся от имени своего народа заключить союз с СССР, и Бэтмен в ушанке (несущий на улицы Москвы матьанархию), и армия американских летчиков Зеленых Фонарей.

Вариаций столько, что не перечесть.

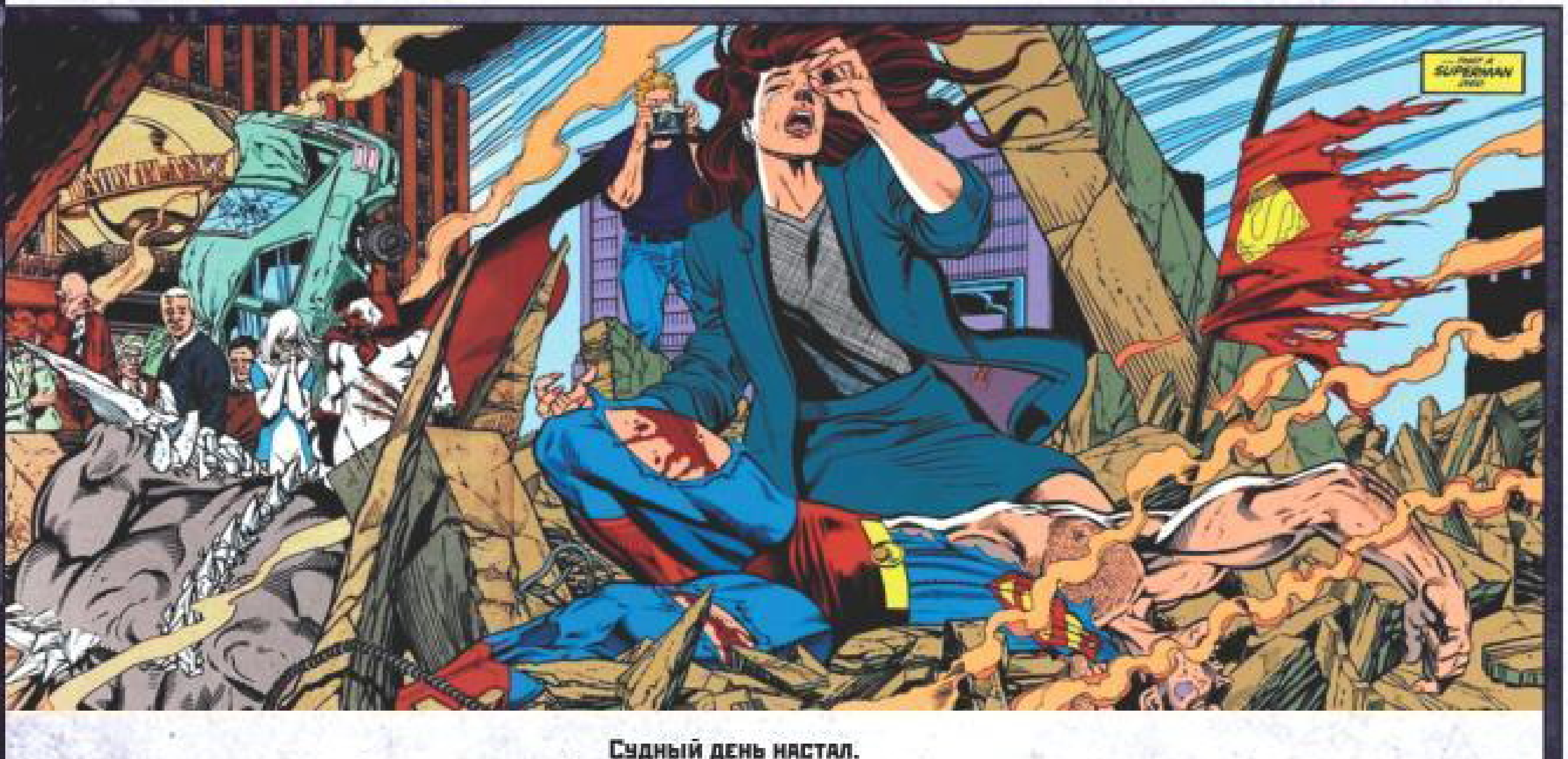
## Супермен в кино и на ТВ

Многие серии комиксов экранизированы, правда, в формате мультфильмов. Среди них есть отличные, хорошие и не очень — но в любом случае ознакомиться стоит, особенно если не хочется читать комиксы. А вот с фильмами нашему герою повезло гораздо меньше. Действительно удачными и даже культовыми считаются только четыре ленты (что примечательно — британских), где Супермена играет Кристофер Рив.

Все, что было до и после, трудно назвать успехом. Кроме, пожалуй, «Тайн Смолвиля» — сериала, который шел аж десять сезонов и рассказывал о буднях Супермена до того, как тот надел свои знаменитые красные борцовские трусы. Сценаристы «Тайн Смолвиля» прошлись, пожалуй, по всем ключевым комиксам с Суперменом, включили в сериал всех знаменитых злодеев и героев (кроме таких мощных ребят, как Бэтмен и Чудо-женщина, конечно). Восьмой сезон даже был посвящен Думсдэю, который в этой вселенной имел сразу две формы — человека и монстра. Была там и Затанна, и Аквамен, и Флэш, и даже Общество Справедливости Америки из 1940-х годов!

После перезапуска в 2011-м DC Comics наконец взялись за ум — прошлогодний фильм «Человек из стали» хоть и не смог побить рекорды «Темного рыцаря» Кристофера Нолана, но вполне удался. Зак Снайдер, известный по «300 спартанцев» и «Хранителям», очень вольно перенес классическую историю на экраны, зато сделал это потрясающе стильно.

В 2016 году планируется следующий полнометражный фильм, в этот раз — с Бэтменом и Чудо-женщиной, а главным противником наконец выступит Лекс Лютор. Явно стоит ожидать глубокой драмы, ведь отношения этих четырех героев всегда были очень непростыми. ■



Судный день настал.
Супермен мертв. Лоис Лейн оплакивает своего возлюбленного.

АНТОН БЕЛЫЙ

# Темный рыцарь

Пожалуй, Брюса Уэйна и его героическое альтер эго — Бэтмена — можно смело называть самым популярным на сегодняшний день героем комиксов. Соперничать с ним в этом могут лишь «марвеловские» Росомаха и Человек-паук, да коллега Супермен. Впрочем, это вовсе не значит, что про Бэтмена нечего рассказывать. Напротив — массовая аудитория знает его в основном по серии игр со словом Arkham в названии и нескольким фильмам, но ни то ни другое не может в полной мере его характеризовать.

Мы попытаемся показать Бэтмена с самых необычных сторон (а сторон у него много — на протяжении семидесяти пяти лет с героем произошло множество метаморфоз), но в этот раз сделаем особый упор на конкретные серии комиксов, чтобы вам, при желании, было проще ориентироваться.

## Бэтмен: Начало

Никого из популярных героев DC Comics нельзя назвать бесчувственной машиной — у каждого есть свои слабости, каждый по-своему эмоционален и по-своему болен. Считается, что Темный рыцарь не испытывает страха. «В течение двадцати лет Брюс был моим лучшим другом… потому что он никогда не боялся. Конечно, в этом есть свои недостатки», — говорит Человек из стали в комиксе Batman/Superman. Под недостатками Супермен подразумевает патологическую решительность Бэтмена. Он запросто может выстрелить в своего лучшего друга криптонитом, если вдруг решит, что тот сошел с ума.

Но насчет страхов Супермен ошибается. Очень круто ошибается.

Впервые о том, что мир нуждается в других героях помимо Супермена, DC (тогда еще издательство называлось National Allied Publications) задумались в начале 1939 года. Создатели первого популярного в США комикса желали поскорее выпустить на рынок альтернативные серии и остро нуждались в «более взрослых и мрачных супергероях».

Дебютным комиксом с участием Бэтмена стал сюжет «Дело о химическом синдикате» — он был опубликован в мае 1939-го в выпуске Detective Comics #27. Визуальный образ Бэтмена формировался в течение первых шести выпусков, но вот характер… нет, это был совсем не тот Бэтмен с четкими моральными принципами. Знаменитое правило «Я никого не убиваю» тогда еще не было введено, так что в первом же выпуске Бэтмен отправляет злодея в чан с кислотой и приговаривает: «Подходящая для него участь». Жестокостью, впрочем, болели все комиксы того времени.

Имя Брюс Уэйн тоже появилось не за одну ночь. Кейн, один из двух создателей Бэтмена, подбирал подходящих героев из истории: имя Брюс он позаимствовал у Роберта I, основателя шотландской королевской династии Брюсов. Фамилия Уэйн досталась Бэтмену от Энтони Уэйна по прозванию Безумец, американского генерала, прославившегося во время войны за независимость.

Через год мир увидел напарника Бэтмена — паренька Робина. Было решено, что каждому гениальному сыщику необходим свой напарник-Ватсон, с которым он мог бы иногда общаться (иначе приключения великого детектива были бы излишне молчаливыми, да и детям проще будет воспринимать темную рельность Бэтмена). Дебют Робина положил начало тенденции появления у супергероев юных и дерзких напарников (например, Спиди у Зеленой Стрелы), а Робину впоследствии будет уготована серьезная судьба — стать новым «Защитником Готэма».

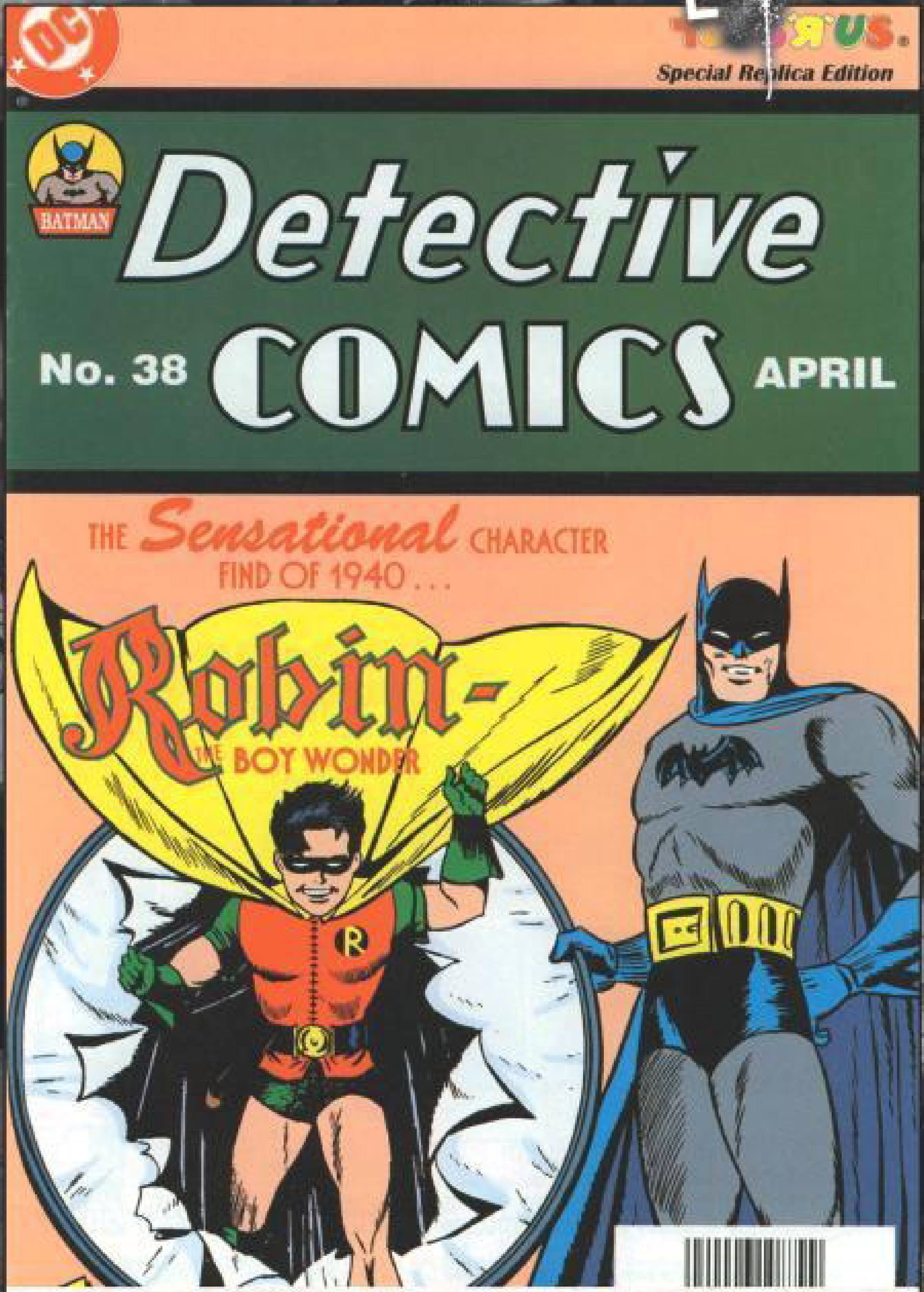
Возвращаясь к вечному конфликту Супермена и Бэтмена: если первый живет в чистом, светлом и почти утопичном Метрополисе, то второй вынужден прозябать среди смрада, страха и отчаяния. Метрополис и Готэм — антиподы, как и два самых известных героя DC Comics.

Человека воспитывает среда, в которой он обитает, так что

Схематичный, но при этом точный образ героя. Ужасная «летучая мышь» — главный страх, который герой смог преодолеть и превратить в оружие.

Конфликт Бэтмена и Супермена вечен, как и их дружба. В подтверждение этому Кларк Кент однажды сделал Брюсу Уэйну самый важный подарок в его жизни — криптонит, который может его убить. Это высшая степень доверия.

Бэтмен как мессия и двенадцать самых известных злодеев, которые уже много лет действуют ему на нервы. Вы наверняка знаете, что время от времени даже Женщина-кошка превращается в одного из антагонистов Бэтса!




Появление Робина в серии комиксов породило слухи о гомосексуализме Уэйна, которые кто-то даже пытался доказать научным путем. Не очень-то получилось.

именно этому городу мы обязаны появлением Темного рыцаря, каким мы его знаем. Когда уличный бандит Джо Хилл (да, в игре Infinite Crisis среди предметов есть тот самый револьвер!) хладнокровно пристрелил родителей Брюса (в некоторых комиксах — из-за его же собственных капризов) жизнь богатенького мальчика круто изменилась — он познал Готэм и впустил его в свое сердце. Вскоре он понял, что жизнь в бесконечном страхе — не жизнь, и решил бороться сам с собой, оседлал собственный страх перед летучими мышами, которые в Готэме в каждом темном углу, и стал одной из них.

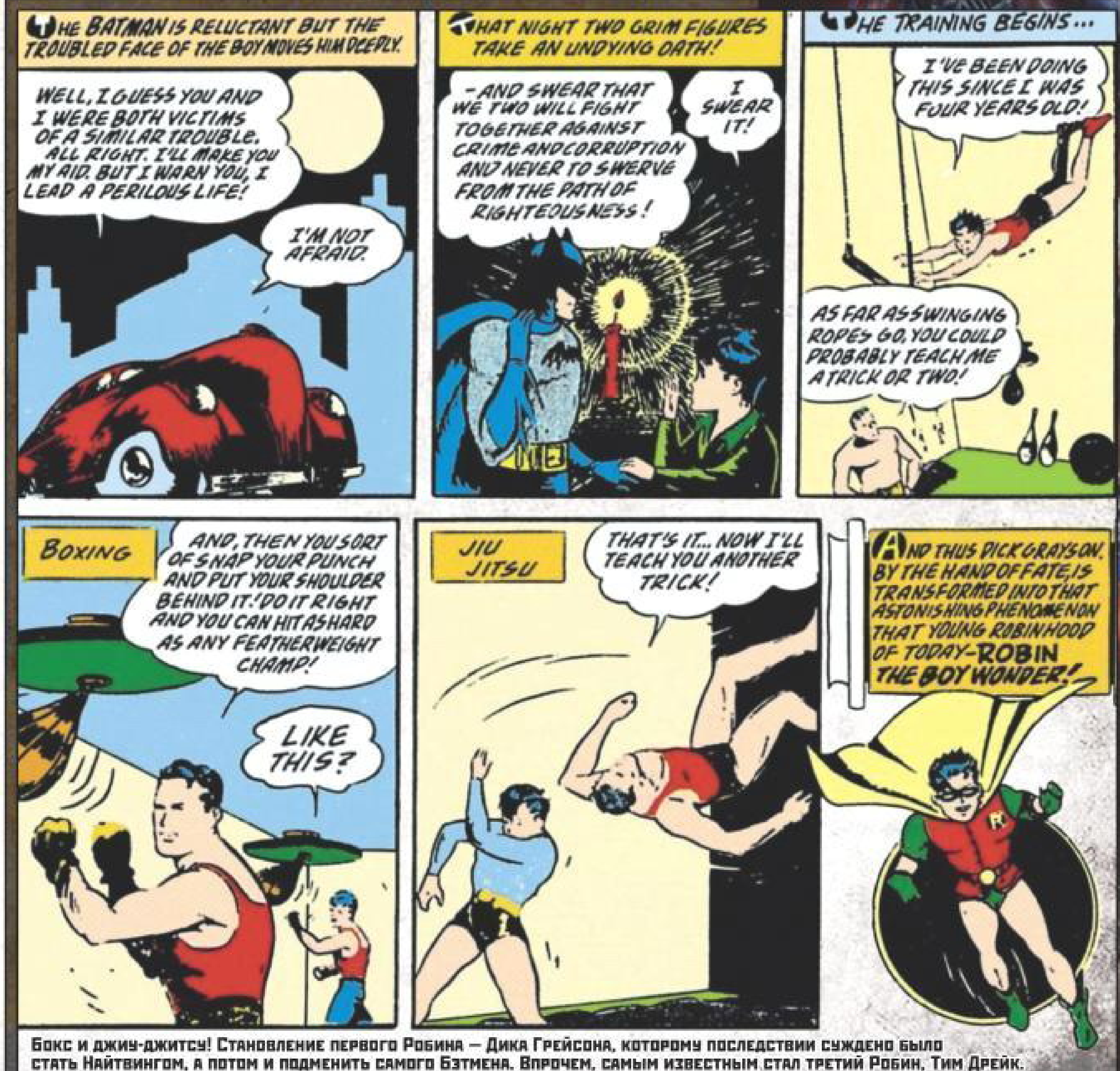
Чтобы бороться со страхом, нужно понять его природу, впустить в себя и принять как часть себя. Точно так же, чтобы бороться с самыми жуткими маньяками и психопатами, нужно самому стать психопатом и маньяком. В этом — весь секрет Бэтмена. Он принял свой страх и сам стал им. Он принял своих противников и стал таким же, как они. За одним лишь исключением — он научился контролировать свой страх и направлять его в нужное русло.

Подробнее всего эту тему раскрыли авторы комикса Arkham Asylum, но… об этом чуть позже.

## Жизнь легенды

Во второй половине 1980-х вышли главные комиксы о Бэтмене за всю историю персонажа, которые считаются неоспоримой, безусловной классикой по сей день: The Dark Knight Returns (1986), Batman: The Killing Joke (1988), Gotham by Gaslight (1989) и Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth (1989). 1989-й год можно смело считать расцветом Бэт-культуры прошлого века — помимо двух культовых комиксов, на экраны вышел фильм «Бэтмен», ставший одним из лучших фильмов с участием «Лучшего в мире детектива».

Каждый из четырех комиксов привнес в личность Бэтмена новые черты. В The Dark Knight Returns изложена история вышедшего в отставку 55-летнего Бэтса, вернувшегося для борьбы с преступностью вопреки запрету на деятельность «частных охотников за головами». В комиксе демонстрируются и другие герои, попытавшиеся завязать с прошлым, — Зеленая Стрела, Женщина-кошка и другие. Нашлось место даже для Супермена, ставшего агентом на госслуж-




Бокс и джиу-джитсу! Становление первого Робина — Дика Грейсона, которому впоследствии суждено было стать Найтвингом, а потом и подменить самого Бэтмена. Впрочем, самым известным стал третий Робин, Тим Дрейк.

**Мрачный, злой и пугающий. Эти прилагательные как нельзя лучше подходят к комиксу «Возвращение Темного рыцаря», который создан легендарным Фрэнком Миллером и опубликован DC Comics в 1986 году.**

бе США. Стареющий Джокер, страдающий одышкой Бэтс и полисмены в качестве охотников — под обложкой живой классики. Рисовка напоминает нам о другой классике того времени — комиксе «Хранители». Бэтмен склонен к рефлексии не меньше, чем его прообраз Nite Owl II из цикла о супергероях под запретом.

Возвращаясь к ловле преступников, постаревший Бэтмен говорит о себе так: «Это должно было стать агонией. Я обязан был стать месивом из рваных мышц — сломанным, недвижимым. Но я человек, которому снова двадцать! Дождь, барабанящий по моей груди, стал для меня крещением, и я родился заново». Фрэнк Миллер не стесняется закрывать глаза на некоторые каноны, установившиеся за много лет. Бэтмен без тени сомнения использует крупнокалиберное оружие, хоть и с резиновыми пулями, и нокаутирует мутантов целыми группами... только чтобы потом впасть в старческий

**Эпизоды комикса «Темный рыцарь возвращается».**

Кадры из комиксов Gotham by Gaslight и Master of the Future.

маразм и бросить вызов противнику, победить которого он не в состоянии. Пенсионер-авантюрист — очень необычное сочетание для супергероя, который уже спустя тридцать страниц получает такие побои, которые молодому Бэтсу не снились. И только в этом комиксе Бэт способен выпустить преступника из камеры, чтобы затем демонстративно избить его на глазах у его товарищей.

В комиксе «Убийственная шутка» впервые рассказывается о прошлом Джокера. Оказывается, раньше он был вполне себе обычным комиком-неудачником. После роковой встречи с Бэтменом их связывает незримая нить, которую попросту невозможно разорвать.

В этом же комиксе Джокер стреляет в Барбару Гордон (в то время борющуюся с преступностью под ником Бэтгёрл) и лишает ее возможности ходить. А ее отца, комиссара Гордона, похищает, чтобы довести до безумия — развратить, как это было с Харви Дентом, показывая фотографии искалеченной и обнаженной дочери. Комиссар Гордон почти сходит с ума, будучи раздет, унижен и посажен в цирковую клетку. Новая шутка Джокера переходит все границы, но Гордон требует «арестовать психопата по уставу», и Бэт вынужден подчиниться. Карьера Барбары на том, впрочем, не закончилась — все последующие годы она была Оракулом, мозговым центром оперативной группы Бэтмена, а в дальнейшем, после перезапуска всех серий в 2011-м, ей вновь вернули способность ходить.

Интересно, что каждая следующая история о Бэтмене в 1980-х умудряется шокировать сильнее предыдущей. Новый и взрослый Бэт бесконечно далек от того, к чему все привыкли в 1950-е. Ничего общего даже с героем Адама Уэста из популярного телесериала — по сути, Миллер, Моррисон и остальные «перезапустили» героя в формате «18+». Это становится особо ясно, когда смотришь последние слайды комикса, — истеричный смех Бэтмена и Джокера над одной несмешной историей из Аркхема. А на джокеровское «Но почему ты не изобьешь меня на глазах у всех? Чего ждешь?» Бэтмен готов ответить, как заправский коп: «Потому что арестовываю тебя по уставу. И потому, что просто руки не хочу марать».

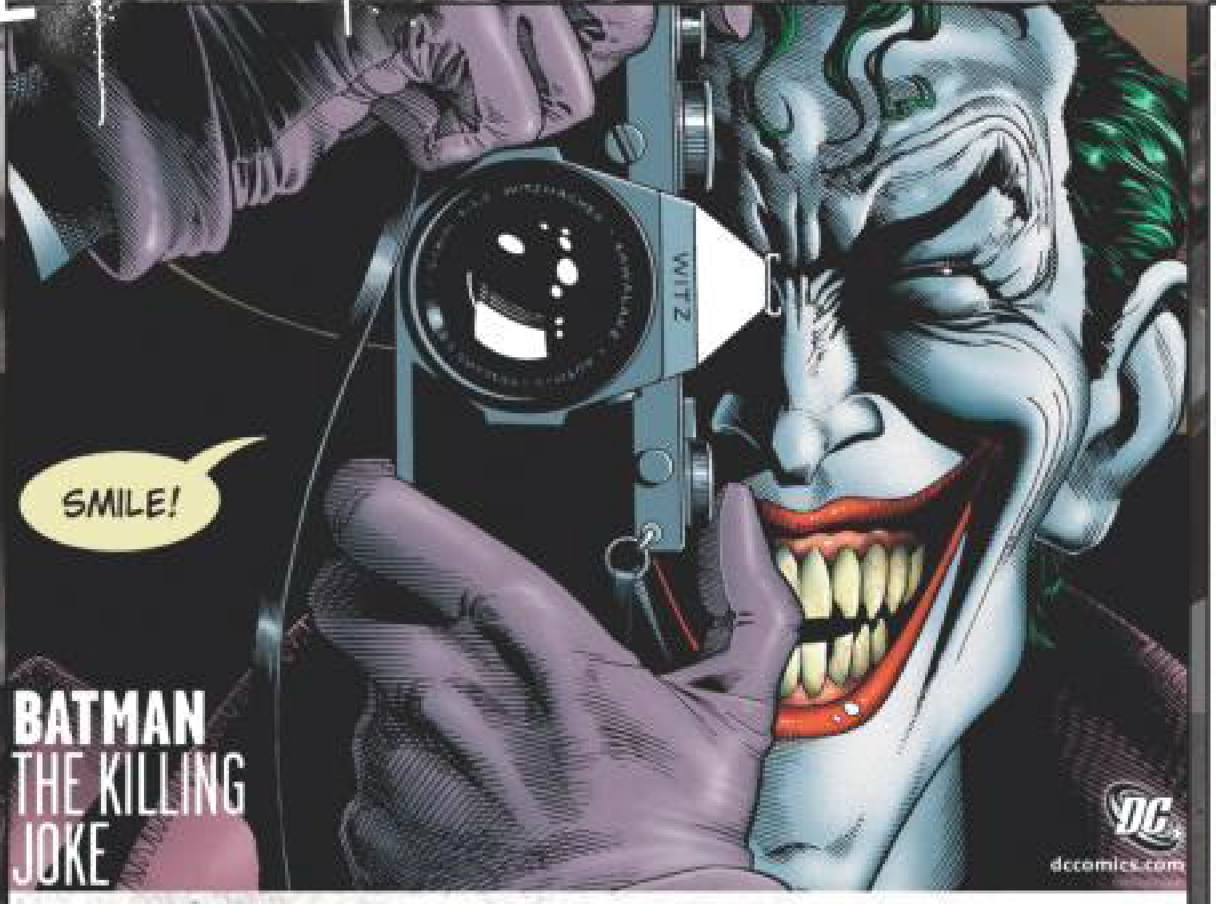
Графическая новелла Gotham by Gaslight представила Бэтмена в совершенно новом амплуа — старомодного супергероя из викторианской Англии. Точнее, простите, «викторианского» Готэма. Бэтмен из эпохи паропанка (действие происходит в 1889 году, за сто лет до даты выпуска комикса) пользуется ретро-гаджетами и выслеживает одного из предшественников Джокера — Джека-Потрошителя. Чертовски стильный комикс, который показал Бэтмена в формате «а что, если бы он жил в конце XIX века». В 1991 году вышло продолжение комикса «Хозяин будущего» (Master of the Future), представившее читателям нового злодея во вселенной Бэтмена — Лероя, который пилотировал боевой дирижабль из будущего и великолепно сражался с помощью шпаги. Его единственным другом был робот-пилот, которого Бэтмен случайно сломал во время драки в капитанской кабине.

Четвертый комикс может смело претендовать на звание самого богатого аллюзиями, подтекстами и смыслами за всю историю о Бэтмене. Это самая глубокая и психологически сложная для целостного восприятия графическая новелла, которая уподобляет героя в маске и плаще пациентам лечебницы Аркхем. Комикс называется «Лечебница Аркхем: дом скорби на скорбной земле» (доступный в твердом переплете и полностью на русском под названием «Бэтмен. Лечебница Аркхем. Дом скорби на скорбной земле»).

Комикс сплетает воедино сразу три истории. В первой рассказывается о психологе Аркхеме, семью которого уничтожил психопат и который впоследствии сам сошел с ума и убил собственную мать. Во второй истории Бэтмен вспоминает свое детство и в особенности мать, со смертью которой так и не смог смириться. Третья история центральная, и первые две нанизываются на нее, как бусины, — в ней Джокер заманивает Бэтмена в клинику Аркхем, чтобы поиграть с ним в «охотника и жертву».

Судя по сценарию, который включен в книгу, Грант Моррисон задумывал сделать из комикса настоящую притчу со множеством библейских аллюзий. Многие из них, к счастью, убрали — избыток религиозности испортил бы произведение. Как и смелые ходы вроде превращения Джокера во фрейдистскую vagina dentata, от которого главный иллюстратор Дейв Маккин тоже отказался. «Сценарий был написан за один сумасшедший месяц в 1987-м, по большей части заполночь и после длительного недосыпа. Источниками вдохновения для сюжета послужили Льюис Кэрролл, квантовая физика, Юнг и Кроули (прим. ред.— Юнга даже вставили в комикс, якобы Бэтмен с ним встречался). Для визуального воплощения — сюрреализм, восточноевропейская жуть, Кокто, Арто, Шванкмайер, братья Куэй и другие.

Сценарий ходил по рукам в компании профессионалов комикс-индустрии, и те будто бы




«Улыбочку?..» Ну уж нет!
Эта шутка не понравится никому.
Смеяться не над чем, Джокер всех нагрел.

Харви Дента, также известного как «Двуликий», в клинике отучали от его главной зависимости — подбрасывания монетки. Сначала выдали кубик, затем заменили кубик набором карт Таро. Тяжелый ведь случай!

животики надорвали, смеясь над моими напыщенными, полными популярной психологии описаниями кадров. Ну и кто смеется последним, придурки?» — пишет о своей работе сам автор.

В комиксе есть один удивительный сюжетный ход — чтобы доказать бандитам, что он сильнее и лучше их всех, Бэтмен возвращается в Аркхем после побега и вверяет свою жизнь судьбе. Вернее, одному из психов, вершащему судьбы. А тот поступает самым неожиданным образом… словом, обязательно почитайте.

Еще один комикс, переведенный не так давно издательством «Азбука» (по случаю релиза игры Batman: Arkham Origins), — Batman: Hush! Он включает в себя почти всех важных для канона персонажей вселенной Бэтмена, не забывая ни о Супермене, ни о Загадочнике, ни о Харли Куинн, ни об относительно новом для вселенной злодее — Талии аль Гул, дочери архизлодея Ра'са аль Гула. Еще в комиксе фигурирует загадочный злодей, известный как Хаш. Сюжет сборника весьма недурен, но до таких «нетленок», как The Dark Knight Returns или Arkham Asylum, явно не дотягивает. Уж больно прямолинейный получился у авторов комикс — нет места для страданий и самоанализа, сплошное действие, хоть и качественно нарисованное.

Во время драки с Суперменом, который находился под чарами Ядовитого Плюща, Бэтмен не переставал «сканировать» противника: «И вдруг мне снова оказывается десять лет, и я смотрю в небо Метрополиса вместе с Томми Эллиотом. Зеленый Фонарь сражается со Льдиной, а Томми объясняет мне, почему Льдине не победить. — «Хочешь победить противника, Брюс, — учись думать как он.

Кларк мог бы воспользоваться своей сверхскоростью и размазать меня по цементу, если бы захотел. Но я слишком хорошо знаю образ его мыслей. И помимо криптонита у него есть еще одна большая слабость. В глубине души Кларк по-настоящему хороший человек. А вот я — нет».

Нельзя сказать, что все вышеперечисленные комиксы определили общую тенденцию, ведь «Темный рыцарь возвращается» задал моду на реалистичный и «левополушарный» подход к супергероям, а «Бэтмен. Лечебница Аркхем», напротив, декларировал победу сюрреализма. Но объединяет все лучшие комиксы конца 1980-х одно общее качество — очеловечивание супергероев, попытки психологической деконструкции их личности и демонстрация их человеческих слабостей и уязвимостей. Ведь как иначе можно объяснить то, что Бэтмен способен смеяться над шуткой Джокера, ценить дружбу Тома Эллиота (Batman: Hush!) и беспокоиться после долгой разлуки о судьбе дворецкого Альфреда в той же степени, что и о сохранности костюма (Gotham by Gaslight)?

## Кризис личности

Мультивселенную DC Comics издавна сотрясают кризисы, которые не только меняют истории героев и их взаимоотношения, но и переписывают целые миры. Из всех героев больше всего проблем создателям доставил, пожалуй, именно Бэтмен. Во-первых, сценаристы наплодили бесчисленное множество вариантов его биографии (и продолжают плодить — в последнем перезапуске The New 52 уже описаны три разные встречи Кларка Кента и Брюса Уэйна), и сопоставить их никак не получалось, а во-вторых, Бэтмен, в отличие от всех других героев… стареет.

Кроме того, он не обладает никакими суперсилами (кроме денег, конечно). Как в таких условиях развивать личность героя и вписывать его в глобальные события вселенной DC — решительно непонятно. Скорее всего, именно из-за этих проблем Бэтмену, как бы извиняясь, создатели уделили в «Кризисах» повышенное внимание.

«Кризис на бесконечных Землях» Бэтмен перенес относительно спокойно. В его биографию добавили несколько новых деталей, что-то упразднили, но, в целом, изменились только моральные принципы супергероя — Бэтмен стал чуть более осторожным, жестким и справедливым. И именно эти качества в дальнейшем сыграли с ним злую шутку.

Вскоре вселенную DC ждет еще один кризис, но уже личного характера. По сюжету сериала «Кризис личности» какой-то маньяк начинает преследовать близких людей супергероев и в первом же комиксе жестоко убивает жену Удлиняющегося человека — Сью Дибни, а во втором едва не казнит супругу доктора Атома. Под подозрение первым делом попадает злодей Доктор Лайт. Вспоминая Сью после похорон, часть Лиги Справедливости вспоминает и страшное событие, которое случилось с женой Удлиняющегося человека в прошлом и о котором они никому не рассказали тогда. Зачем держать это в тайне теперь, когда Сью мертва?

Но, оказывается, причина есть. До этого Доктор Лайт уже имел некоторую связь со Сью… половую, если быть точным. И насильственную. Часть Лиги успела прийти так быстро, как могла, — Доктор Лайт был схвачен, а Зеленый Фонарь, Ястреб, Зеленая Стрела, Затанна и другие стали голосовать. Супермена, Чудо-женщины и Бэтмена там не было — с ними Лига никогда не приняла бы такое решение. Единогласно было решено, что Доктору Лайту нужно не просто удалить кусок памяти, чтобы впредь он не смог найти убежище Лиги, но и… полностью переписать личность. Иначе говоря, насильственно свести с ума.

Но это не единственное голосование, которое Лига провела в тот день. Второе было насчет Бэтмена, который вернулся и увидел, как Лига Справедливости, подобно преступникам, полностью ломает пусть и гнусному насильнику, но все же человеку жизнь. Бэтмен в ярости бросается на своих друзей, завязывается потасовка, и… ему стирают последние десять минут жизни.

После этого все идет кувырком. Бэтмен, у которого и так большие проблемы с доверием к людям, слетает с катушек и строит базу с искусственным интеллектом, которая должна отслеживать супергероев, нарушающих моральный кодекс, и убивать. Отчасти по вине Бэтмена умирает один из старейших супергероев — Голубой Жук. Приближается «Бесконечный кризис».

Серия комиксов «Бесконечный кризис» стартует с нападения боевых дронов Бэтмена на Темискиру, родной дом Чудо-женщины. И снова отчасти по вине Темного рыцаря начинается новый кризис, после которого вселенную порвет на пятьдесят два отдельных мира… но это уже другая история.

## Смерть героя

Не во всех драках Бэтмен побеждал. Однажды DC Comics решили поступить с Бэтсом так же, как с

Хэл Джордан и Брюс Уэйн, Зеленый Фонарь и Бэтмен. Им никогда друг друга не понять. Один — защитник вселенной, бороздящий просторы космоса, второй… ну да, обычный человек в костюме летучей мыши.

Барбарой Гордон, бывшей Бэтгёрл. Искалечить и сломать жизнь. Так и появился относительно «молодой» (первый выпуск издан в 1993-м) комикс Batman: Knightfall. Он состоит из трех последовательных сюжетных арок: Knightfall, Knightquest и KnightsEnd.

Комикс может быть интересен всем поклонникам Бэтса сразу по ряду причин — он впервые знакомит читателей с Бэйном, единственным злодеем, которому удалось «убить» Бэтмена, сломав ему спину жесточайшим ударом об колено. Однако Брюс выжил и заработал частичную инвалидность — излечение стало отдельной историей, которая не обошлась без волшебства и отрицательной реакции аудитории на Бэтмена-инвалида. Интересно и то, что, пока Бэтмен был не способен вселять страх в сердца преступников, его место, маску и обязанности по очереди примеряли два новых героя — Азраэль и Дик Грейсон. Не справился ни один.

Суть комикса в том, что у Бэтмена есть особое качество, которое позволяет ему «самому не превратиться в чудище, сражаясь с чудовищами», в соответствии с известным изречением Ницше. Ведь замещающий Бэтмена герой, Азраэль, так увлекается правосудием по-готэмски, что позволяет злодеям страдать и даже оставляет одного серийного убийцу (Abbatoir) умирать.

Авторы используют очень распространенный трюк — битву учителя и ученика, который когда-то восхищался наставником, а впоследствии сам превратился в «большого человека». У недавно вылечившего паралич человека едва ли много шансов против злодея в меха-костюме Бэтмена, но как покажут это противостояние авторы… Комикс стоит прочитать всем хотя бы потому, что Бэйн вошел в историю как «человек, который сломал Бэтмена». В кинофильме Нолана «Темный рыцарь: возрождение легенды» рассмотрена точно та же тема, но в более пошлой, голливудской, трактовке. Комикс намного лучше обыграл душевные страдания инвалида и raison d'?tre Бэтмена — то, ради чего он вместо сна патрулирует Готэм и борется с преступниками.

## Бэтмен в кино и на ТВ

Важным толчком к повышению популярности Бэтмена во второй половине 1960-х стал телесериал «Бэтмен», который занял скромные, по современным меркам, три сезона. За два с небольшим года было создано всего 120 серий.

Главные роли исполнили Адам Уэст и Берт Уорд. Сериал пользовался огромным успехом вплоть до начала 1968-го, затем рейтинги упали, и телекомпания ABC решила его закрыть. Пожалуй, сериал хорош тем, что показывает закадычных друзей Бэта и Робина в комедийном ключе — подобно героям YouTube Бэмену и Пайдермену или Зеленому Шершню и его дружку Като.

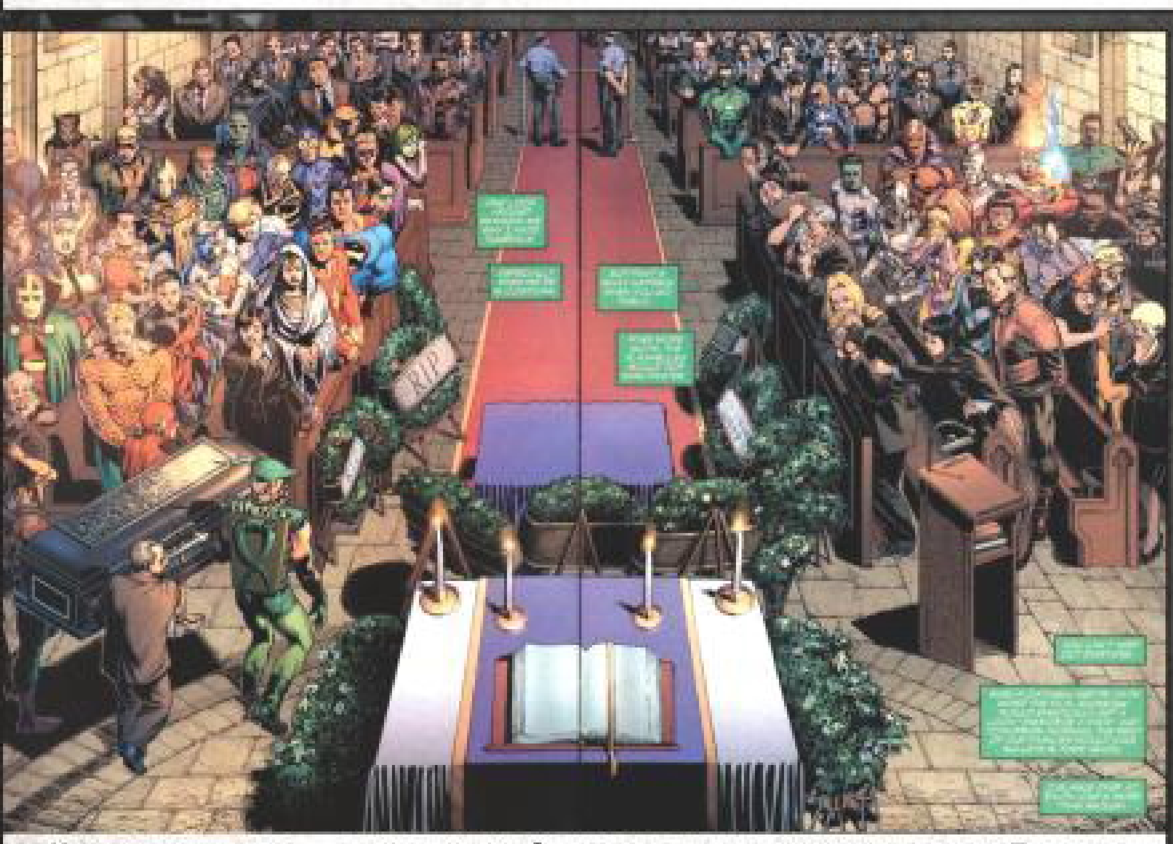
Сложно говорить о личности Бэта в сериале, ведь это обычный недотепа с гаджетами и обостренной жаждой справедливости и защиты угнетенных. Сам Уэст о своем герое сказал так: «Я воспринимаю нашего Бэтса как Светлого рыцаря».

Немаловажно и то, что после закрытия NBC собиралась купить права на сериал и заняться выпуском четвертого сезона, но, увы, не сложилось — кинокомпания 20th Century Fox TV поспешила уничтожить весь реквизит и декорации, и сделка не состоялась. Построить новые декорации стоило бы 800 000 долларов.

Долгое время казалось, что на сериалах про Бэтмена поставлен крест. Однако в этом году ожидается премьера телесериала Gotham — в нем появятся и Селина Кайл, и Брюс (еще подросток), и его родители. В центре внимания на сей раз окажется комиссар Гордон, роль которого исполнил Бен Маккензи. Он уже озвучивал Бэтмена в анимационной ленте Batman: Year One, а теперь превратится в Джеймса Гордона. Сериал расскажет о том, как Гордон построил карьеру в полиции Готэма и боролся со злодеями до того, как у него появился верный напарник.

Среди кинофильмов отметим и трилогию Кристофера Нолана: Batman Begins (2005), The Dark Knight (2008) и The Dark Knight Rises (2012). В трилогии показано становление героя и борьба с тремя самыми опасными оппонентами: Ра'сом аль Гулом, Джокером и Бэйном. В фильмах Нолана Бэтмен проходит долгий путь от персонажа с гаджетами, который «тащится» от страха и пота бандитов, до человека, для которого Готэм становится смыслом существования. Однако все фильмы происходят в параллельной вселенной, которая никак не связана с Землей-1. То есть фактически трилогия выходит за пределы канона, однако содержит массу интересных для поклонников деталей и «пасхалок».

Не стоит забывать и один из лучших фильмов за пределами нолановской трилогии — Batman Returns 1992 года, в котором показана история любви Бэтса и Селины Кайл, известной как Женщина-кошка, а также заметна роль Денни Де Вито, блистательно исполнившего злодея Пингвина. ■



«Кризис личности» — очень суровый триллер, даже для комиксов про Бэтмена. У всех супергероев есть одна слабость: их жены, дети, родители… и кто-то начинает на них охоту. Паника и ужас в Лиге Справедливости.

Так выглядит «тайная пещера» настоящего поклонника Бэтса. Герои на стене слева направо: Ра'с аль Гул, Двуликий, Бэйн, Мистер Фриз, Бэтгёрл, Харли Куинн, Джокер, бандиты Готэма и сам Бэтмен.

ОЛЕГ ЧИМДЕ

# Изумрудный лучник

Зеленый — цвет жизни. Цвет спокойствия и разума. Даже как-то странно, что плейбой, миллиардер и знатный повеса Оливер Куин носит одежду этого цвета. Разума и спокойствия в Зеленой Стреле — как солнечного света в пасмурный осенний вечер, а к жизни у Оливера свое собственное необычное отношение.

В Древнем Китае зеленый цвет означал гуманность, а буддисты считают зеленый цветом покоя и гармонии. Но это все тоже не про Оливера Куина. Несмотря на исключительно добрые побуждения и причастность к Лиге Справедливости, Олли сложно назвать героем. Слишком уж странны и неоднозначны у Зеленой Стрелы понятия о морали.

Благими намерениями вымощена дорога в ад, как говорится.

## Дорога в Ад

Первоначально Изумрудный Лучник задумывался как конкурент Бэтмену. С первого взгляда этих двух героев многое роднит: оба миллиардеры, оба потеряли родителей, оба не имеют суперспособностей и полагаются на гаджеты. Оба сразу же заимели юных помощников: у Бэтмена был Робин, у Зеленой Стрелы — Спиди. И тот и другой жили в пещерах, у обоих первые враги — психопаты.

При ближайшем рассмотрении, впрочем, связь между ними улетучивается.

Если Бэтмен — существо по большей части аполитичное (какая уж тут политика, когда по Готэму бродят полчища психопатов), то Зеленая Стрела — типичный «левак». Больше всего его беспокоит социальное расслоение, которого в его родном Стар-Сити гораздо больше, чем в любом другом городе вселенной DC. Вот уж парадокс: Оливер Куин — олигарх, владелец крупнейшей компании в городе «Куин Индастриз», знатный тусовщик и ловелас, но при этом он готов на все, лишь бы изничтожить социальное неравенство. Не зря же Оливер был единственным из Лиги, кто выступил против базы на орбите Земли, потому что это слишком далеко от людей, которых вся Лига поклялась защищать.

Бэтмен в образе Брюса Уэйна редко попадает в передряги, все-таки забот у него поменьше, чем у Оливера. Главные проблемы у Олли обычно бывают с женщинами и с «Куин Индастриз», причем проблемы примерно одинаковые. Оливер слишком непостоянен, он не может спокойно сидеть в кресле и править компанией, поэтому последняя часто подвергается рейдерским захватам и санкци-

На всех фотографиях Лиги Справедливости Зеленая стрела стоит во втором или даже третьем ряду. Как и Аквамен, Зеленая Стрела обычно сам по себе.

Популярный нынче сериал «Стрела» в большей степени посвящен Оливеру Куину, чем Зеленой Стреле. С комиксами сериал роднит мало что, однако проблемы те же самые.

Комиксы про Зеленую Стрелу всегда были жестоки даже по меркам DC Comics. Однако ограниченная серия The Longbow Hunters переплюнула все.

ям со стороны продажных политиков Стар-Сити. Так и мечется Изумрудный Лучник меж двух миров — миром Зеленой Стрелы и миром Оливера Куина. И даже как-то сложно сказать, какой из них безумнее.

Несмотря на выдающийся ум, с бизнесом у Оливера всегда все было очень плохо. «Куин Индастриз» несколько раз переходила из рук в руки, акции ее часто серьезно проседали, а однажды компания даже стала собственностью русской любовницы Роберта Куина — Изабель Рочев, которая провозгласила себя Королевой (Queen на англ. «королева»). Мама Оливера и не подозревала о том, что ее муж, в очередной раз отправившись «посмотреть активы компании», влюбился в простую русскую девушку, которая вкалывала на рудниках (да, по мнению сценаристов «Зеленой Стрелы», рудники все еще существуют). Это случилось в «Светлейшем дне», оно же случилось и в сериале «Стрела», только при немного других обстоятельствах.

## Кризис самооценки

Больше, чем кутить с прекрасными дамами, Оливер любит только отпускать шуточки, и это у него получается хорошо. Но при всем при этом Зеленая Стрела — герой с самой заниженной самооценкой на свете. Борясь с демонами, которых сам и породил, он неизбежно винит во всем самого себя. Каждая третья страница комиксов, где Зеленая Стрела выступает соло, наполнена душераздирающей тоской и недоверием к себе, каждая мысль — упадническая и печальная. Все супергерои склонны к саморефлексии, но Оливер Куин — в особенности.

«Я всегда был реалистом, — рассуждает Зеленая Стрела в одном из выпусков, посвященных событиям «Светлейшего дня». — Я не самый сильный герой на планете, нет. Я не пришелец, не амазонка и не зеленый фонарь. Да и сил никаких у меня нет. Но я здесь! Слишком долго я зацикливался на своих недостатках, ошибках и людях, которых подвел. Где-то по пути я забыл, что герой, черт возьми! И сейчас этот герой задаст всем жару, а не будет наматывать сопли на кулак».

Много чего изменилось в жизни Оливера Куина после последнего перезапуска. В очередной раз переписали его предысторию, поменяли костюм, перерисовали лук, существенно изменили быт героя. Но кризис самооценки никуда не делся: «Раньше я был богат и у меня было все. Я был Оливером Куином — миллиардером, вундеркиндом, баловнем судьбы. А еще я был Зеленой Стрелой, супергероем... но теперь ничего этого нет, — жалуется Оливер, бродя по бескрайней пустыне в одиночестве. — Просто богатенький мальчик пытался делать что-то важное. Что-то, что имеет значение. Но теперь до меня наконец дошло, что все это было всего лишь шуткой. Дорогой игрой. Костюмированной игрой в того, кем я не был и не мог быть. Теперь я никто». Вокруг Зеленой Стрелы постоянно все меняется, но суть остается неизменной. Оливер Куин беспрестанно бегает наперегонки с собственными амбициями и никак не может их догнать — те всегда оказываются быстрее.

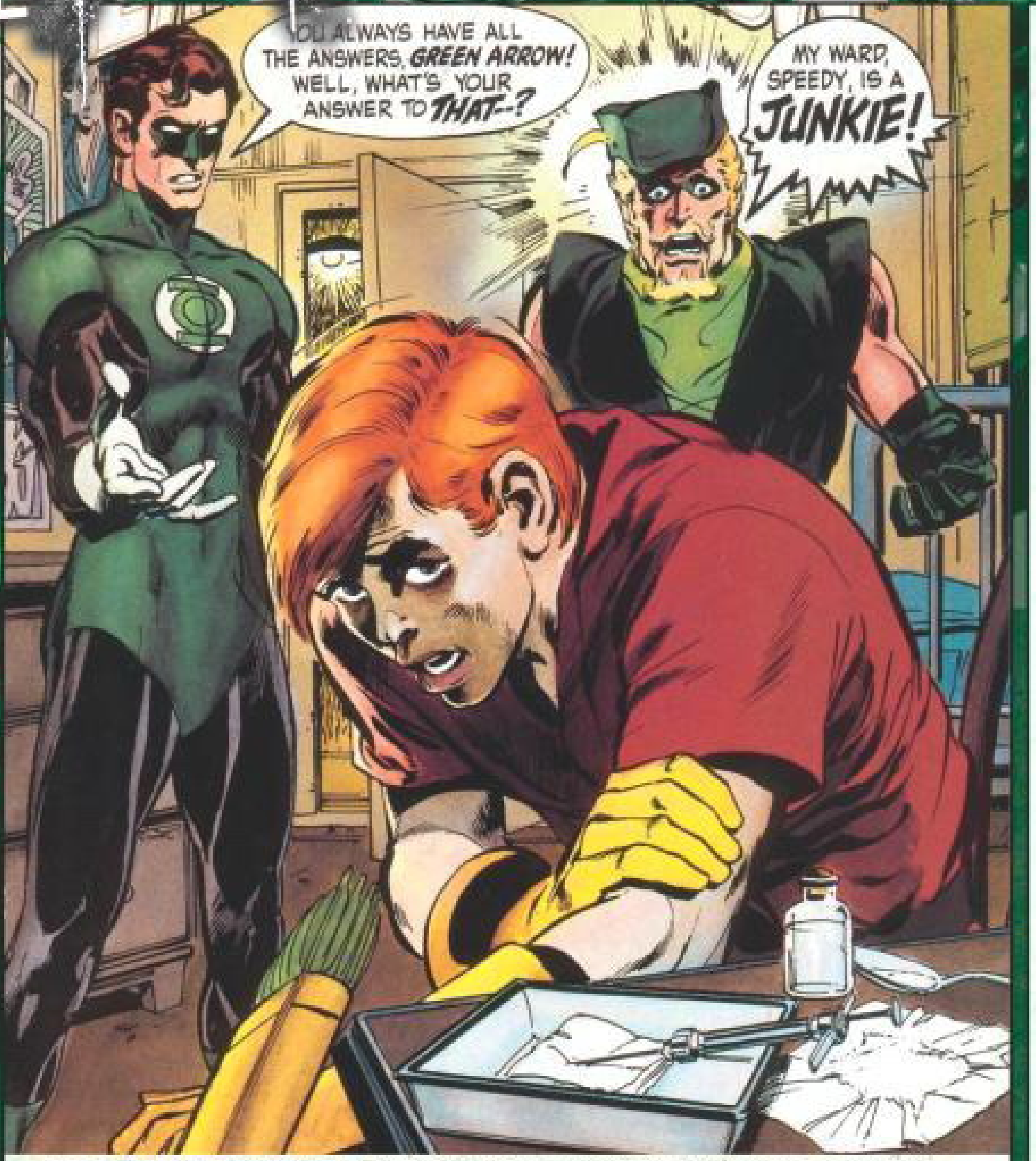
Зеленая Стрела, пожалуй, самый противоречивый персонаж во всей Лиги Справедливости. Он неоднократно убивал своих противников, чего герои себе обычно не позволяют, вершил самосуд, был несколько раз изгнан из Лиги, а собственных детей бросал на произвол судьбы. А во время «Кризиса личности», когда часть Лиги переписала личность злодею, изнасиловавшему жену Удлиняющегося человека, Оливер голосовал за то, чтобы стереть память так не вовремя пожаловавшему Бэтмену, который никогда не допустил бы изменения чьей-либо личности. Он объяснил это всего лишь тем, что «во время битвы иногда проигрывают обе стороны».

Оливеру Куину есть за что себя презирать и ненавидеть.

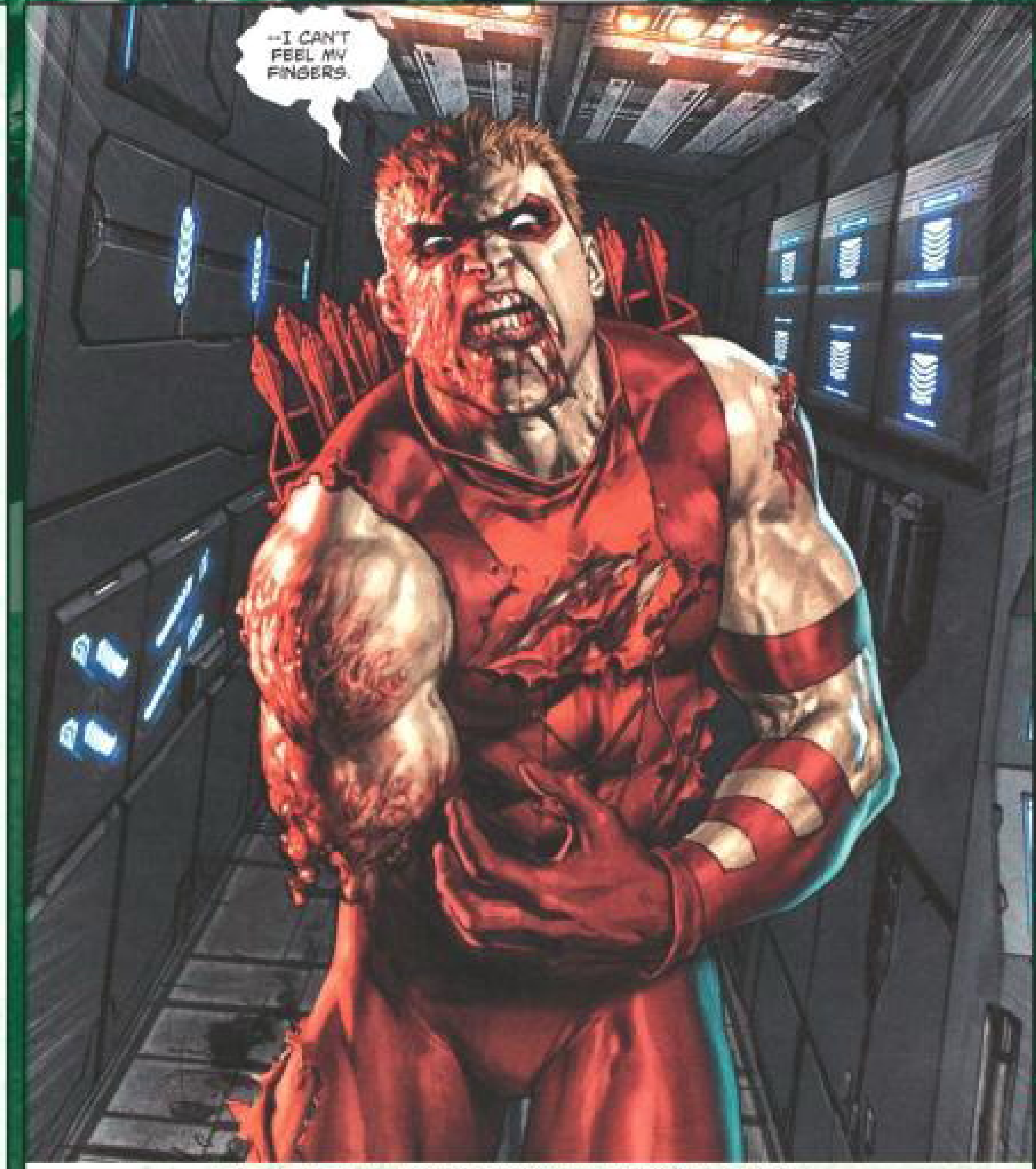
Так, например, во время событий Cry for Justice Зеленая

Оливер во многом похож на своего отца, и, как оно часто бывает, в этой истории именно дети расплачиваются за грехи своих родителей. Впрочем, Роберт Куин, по крайней мере, своих детей не бросал, как это делал Оливер.

Смерть на свадьбах любит не только Джордж Мартин. Женитьба Дины и Оливера как-то не сложилась — последнего пришлось убить (но, конечно, все было не совсем так, и это был не Оливер, но об этом как-нибудь в другой раз).




В то время как Зеленая Стрела и Зеленый Фонарь путешествуют по стране, озабоченные глобальными социальными проблемами, Спиди, брошенный своим единственным другом и наставником, увлекается героином. Кажется, это был первый случай, когда в комиксах поднималась тема наркотиков.




Пусть все, кто считает комиксы детской забавой, закроют эту страничку прямо сейчас. А на иллюстрации между тем Рой Харпер, лишившийся руки.

Стрела вместе с Зеленым Фонарем и еще несколькими героями под впечатлением от смерти Бэтмена в «Финальном кризисе» отправляется искоренять зло крайне… спорными методами. И хотя Cry for Justice был воспринят публикой неоднозначно, для Оливера это было важное событие. Отказавшись от справедливости, какой ее трактует Супермен и вся Лига, он ищет справедливость собственную. Исследуя само понятие справедливости, в конце концов он ее находит. Стар-Сити оказывается наполовину разрушен, давний напарник смертельно ранен, но злодей, совершивший это, — наказан. Радикально, как это часто бывает у Зеленой стрелы. Стрелой в лоб.

## Близкие должны страдать

Супергероям нельзя иметь личную жизнь, все это знают. Как только у супергероя кто-то появляется, этим сразу пользуются суперзлодеи — лучше всего эту концепцию демонстрирует «Кризис личности». Но у Олли с этим все совсем сложно. Всех, кто когда-либо оказывался рядом с ним, ждали несчастья.

Отец погибает, мать — тоже. Дина Лэнс, возлюбленная Оливера (известная в Лиге Справедливости как Черная Канарейка), во время The Longbow Hunters подвергается жестким пыткам и теряет возможность иметь детей. Сын Куина, Коннор Хоук, ненавидит собственного отца за то, что тот его бросил. Шадо, еще одна возлюбленная Оливера, запретила ему встречаться с их общим ребенком. Мия Дерден, ученица Оливера и в прошлом — проститутка, заболевает ВИЧ и выходит из игры. А Рой Харпер, знаменитый Спиди, самый первый партнер Зеленой Стрелы, подсаживается на иглу.

«Судя по голосу Хэла, он горд, — говорил Рой Харпер после того, как его пригласили в Лигу Справедливости. — Но это победа не Хэла. И не Олли. Все эти годы они были теми, кто сбежал. Кто бросил меня. Нет. Это победа принадлежит одному человеку, который меня принял. Человеку, который спас меня, когда я был на самом дне». Речь о Черной Канарейке, с которой Оливер вскоре развелся и прервал всякие отношения.

У Роя Харпера, пожалуй, самая трагичная судьба из всех близких Оливера. Брошенный, вскоре он взял себе новое имя — Арсенал — и стал бороться с преступностью сам. Вместе с Найтвингом (бывшим Робином Бэтмена) они организовали общество Аутсайдеров, но ничего дельного из этого не вышло. Кроме того, Рой один растил дочь, так что карьера супергероя развивалась с переменным успехом.

Но все изменилось, когда Роя взяли в Лигу Справедливости.

В Лиге Рой пробыл недолго. Вскоре, во время событий Cry for Justice, родной город Оливера и Роя — Стар-Сити — почти

Вот он, Рой Харпер (в центре), бывший Спиди, а ныне — Красная Стрела. Ученик, который превзошел своего учителя в мастерстве владения луком. Счастливый… пока что.

Волей-неволей Оливер постоянно попадает в условия, похожие на те, когда он впервые убил животное, чтобы выжить. Прошлое никого не отпускает просто так.

Тараканов в голове у Зеленого лучника много, и никогда точно не знаешь, какой из них вырвется на свободу в этот раз.

сровняли с землей, а дочь Харпера погибла. Но это еще не все: злодей, учинивший все это, отрезал Рою… руку.

Дальше жизнь «Спиди» все больше омрачается. Единожды «посидев» на героине, невозможно так просто с него слезть, и Рой возвращается к шприцу, одолеваемый паранойей и психозами. Ненавидя всех вокруг, он проходит через все круги ада и в результате жестоко убивает того, кто был ответственен за смерть дочери. Сказать, что ученик пошел по стопам своего учителя, — не сказать ничего.

После последнего перезапуска, впрочем, Рой «забыл» о наркотиках (став «всего лишь» алкоголиком) и своей потере, да и руку ему вернули. Жизнь лучше особо не стала, но… это уже совсем другая история. Как и история Роя Харпера в сериале «Стрела». Тамошний Спиди на иглу пока не подсел, но уже вовсю ведет себя как наркоман в периоды ломки.

## Цвет жизни

Тем не менее, когда дело доходит до боя, Оливер Куин уверен в себе как никогда. На дальних дистанциях ему просто нет равных, а стрелы с самыми необычными свойствами помогают выбраться из любой опасной ситуации.

«Когда ты можешь полагаться лишь на себя и свои навыки, чтобы выжить, все немного по-другому», — рассказывает сорокалетний Оливер Черной Канарейке о жизни на острове, который и сделал из него того, кто он есть. На острове Оливеру пришлось обучиться убивать. Он научился выслеживать жертву, стрелять из лука, стал настоящим охотником. Его никто не учил, никто о нем не заботился: волею судьбы (а по некоторым переосмыслениям биографии героя, не только судьбы) ему пришлось выживать, а лук был единственным оружием в суровых условиях.

Через все невзгоды Оливер проходит с поднятой головой и натянутой тетивой. Что бы ни случилось, этот герой никогда не упадет на колени и не сдастся, он всегда готов сражаться за себя, своих близких и обычных людей, которым нужна помощь. Как бы там ни корил Зеленая Стрела сам себя, он всегда останется героем, пусть и с нестабильными моральными принципами. В конце концов, в любой из пятидесяти двух вселенных DC Comics нет такого места, где добро четко граничило со злом.

К сожалению, в отличие от того же Бэтмена Зеленой Стреле на фильмы и игры не очень повезло. Он появлялся в сериале «Тайны Смолвиля» (в откровенно глупом костюме, честно говоря), а «Стрела» — лучшее, что с ним случилось на телеэкранах.

Конечно, Зеленая Стрела присутствует в прошлогоднем файтинге Injustice: Gods Among Us, где выступает примерно в одной весовой категории с Дэзстроуком. Есть он и в MOBA Infinite Crisis.

В IC Куин — идеальный киллер и один из самых популярных героев на данный момент. Естественно, все его приемы связаны со стрелами с разными уловками: Оливер может замедлять противника (ускоряя при этом себя), пробивать стрелами броню и цеплять к врагам бомбы-липучки. Его ультимативная способность напрямую зависит от стойки, в которой находится в данный момент герой, но в любом случае наносит повышенный урон.

Если против вас выходит игрок, умеющий обращаться с Зеленой Стрелой, лучше не попадайтесь под стрелы. Как и в комиксах, местный Оливер Куин — настоящий убийца. ■

Справедливость по Оливеру Куину восторжествовала.

ОЛЕГ ЧИМДЕ

# Быстрейший человек на Земле

Каково это — уметь перемещаться в прошлое без возможности что-то изменить? Соблазн велик, но и цена слишком высока: одно неверное движение, и тут же сработает «эффект бабочки» — что-то пойдет не так, кто-то запнется, прольет кофе себе на брюки, и начнется цепь необратимых событий, которая запросто может привести к катастрофе.

Любой, кто когда-либо носил имя Флэш, самого быстрого человека на Земле, это понимает. Тут не нужен совершенный интеллект Супермена, чтобы догадаться: в прошлое путешествовать опасно. Но как быть, если в прошлом случилось слишком много всего скверного, а твой злейший враг запросто может сделать все еще хуже?

Это история Флэшей, быстрейших из ныне живущих людей и самых знаменитых путешественников во времени, которые только появлялись на страницах комиксов. Людей, которые могут свободно преодолевать пространственно-временной барьер и перемещаться не только между прошлым, настоящим и будущим, но и всеми параллельными мирами огромной вселенной DC Comics.

И эта история не имеет права быть короткой, о нет.

## Изначальные серии

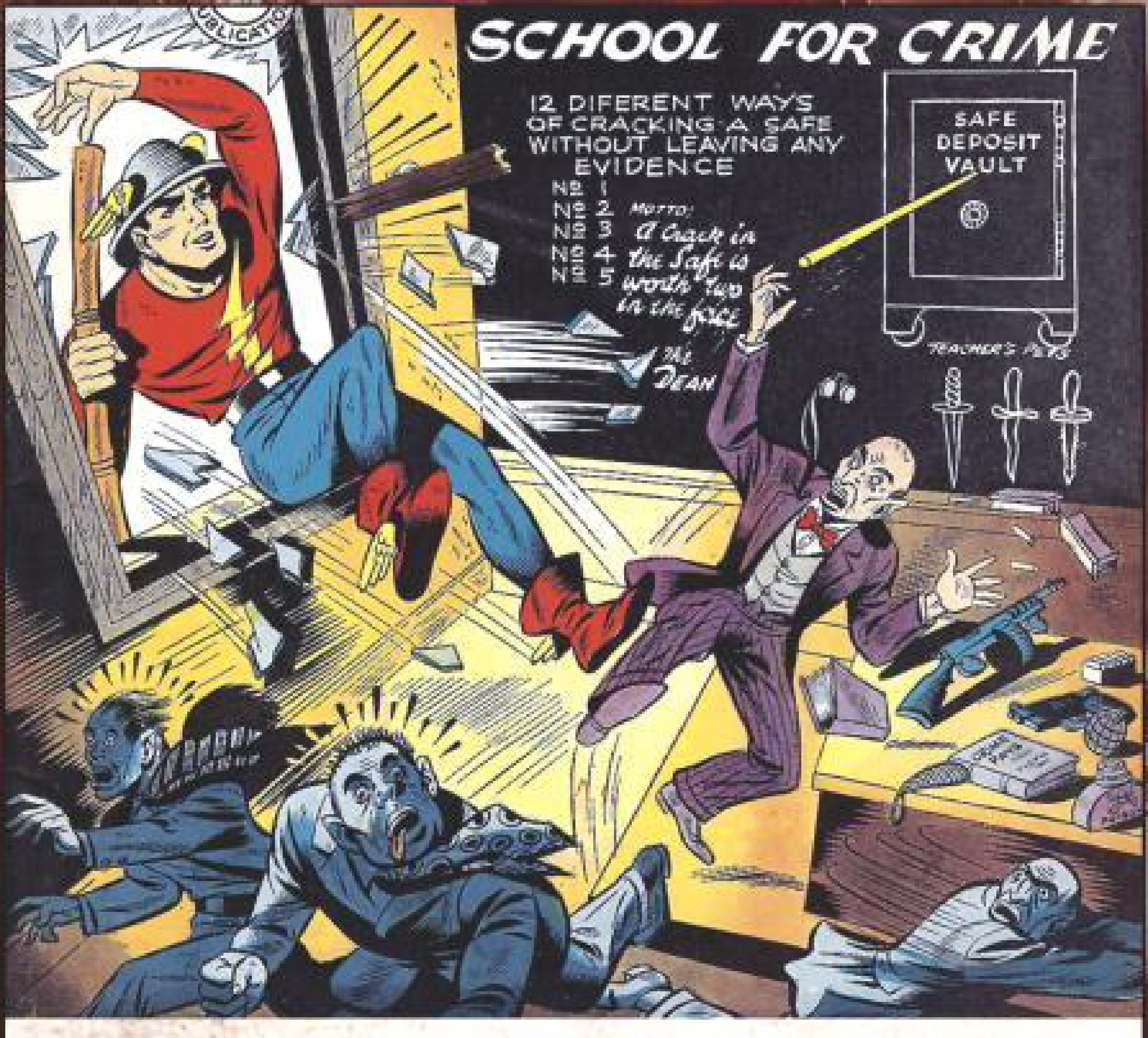
Многие считают, что Флэш сродни Человеку-пауку издательства Marvel — герой, созданный специально для подростков, жизнерадостный бегун в красно-желтом костюме, которому все нипочем. Если вы думаете так же, то вы, очевидно, просто мало с ним знакомы.

На самом деле вся эта жизнерадостность — обычная защитная реакция, чтобы не свихнуться (а все мы знаем, куда попадают свихнувшиеся персонажи комиксов DC, — в лечебницу Аркхэм). На ровном месте героями не становятся — что-то обязательно должно произойти. Брюс Уэйн потерял своих родителей, Кларк Кент — родную планету… все кого-то или что-то в прошлом теряли, и спидстеры не исключение.

Эта удивительная история началась в январе 1940-го. В Европе шел пятый месяц второй мировой, все стороны конфликта зализывали раны и готовились к новому витку кровавой бойни. В это относительно спокойное время (если хотя бы один час мировой войны можно назвать спокойным временем, конечно) и появился первый Флэш, самый быстрый человек на свете.

Судя по комиксам DC, герои — самые несчастные люди на Земле.

«В Индии факиры проделывают трюки с канатами, используя гипноз, но я собираюсь вытворить кое-что покруче. Смотрите, не только я собираюсь исчезнуть, когда взберусь по канату, но и канат исчезнет тоже!» — произнес Барри на детском утреннике и… случайно попал в другую Вселенную.




Как и многие герои золотого века комиксов, изначально Флэш сражался с довольно заурядными преступниками.

В замечательном прошлогоднем файтинге Injustice: Gods among Us имеются костюмы из «Флэшпойнта». Аквамен коротко стрижен и со шрамом на лице, Чудо-женщина — в шлеме Меры, королевы Атлантиды, и в модном плаще.

Джейсона Гаррика никакая молния не била — свои силы он получил, когда случайно вдохнул пары тяжелой воды. Немногим позже он понял, что умеет бегать так быстро, как никто другой (о Супермене он тогда не слышал), и посвятил свои таланты любимому виду спорта — американскому футболу, а затем и борьбе с преступностью.

Вскоре появились и первые суперзлодеи. По современным меркам выглядели они весьма глупо — как вам нравится, например, Скрипач, с помощью скрипки заставляющий людей плясать под свою, э-э, дудку (а еще у него был скрипкомобиль)? Или готичного вида джентльмен в черном, по имени Тень, который умел создавать вокруг себя кромешную тьму?

И все бы хорошо, но вот проблема — в отличие от остальных Флэшей Джей стареет. С другим спидстером он встретился лишь в 1961 году, уже будучи седым и дряхловатым. Барри Аллен, более знакомый современному читателю Флэш, случайно разогнавшись до сумасшедшей скорости, прорвал ткань между вселенными и очутился в мире Джея Гаррика, комиксы про которого очень любил читать в детстве.

Тогда-то Флэш Барри Аллен и докапывается до сути: «Два объекта могут занимать одно и то же пространство и время — только вибрируют они на разных скоростях!» Вселенных бесчисленное множество, и в каждой — свои версии знакомых нам героев.

DC Comics элегантно решила проблемы с несоответствием биографий, отправив всех героев Золотого века на Землю-2. Таким образом, ничего не каноничного не существует — все комиксы, сериалы и фильмы каноничны, просто они проходят в разных параллельных вселенных. Самое забавное, что ключевые Флэши — это константа мультивселенной DC. Их не нужно перезапускать, даже если творится путаница, ведь они свободно перемещаются во времени и между параллельными мирами. Подробнее о мультивселенной смотрите в нашем видеосюжете (**http://www.igromania.ru/videomania/227076/**), ну а мы помчимся дальше.

## Новое поколение

Джей Гаррик живет в Кейстоуне, городе, выживающем за счет производства самых быстрых средств передвижения в Америке, — подходящее место для спидстера. Но еще более подходящее место — Централ-Сити, город-близнец, соединенный с Кейстоуном длинным и крепким мостом. Оттуда родом второй (и самый популярный) Флэш — Барри Аллен. Все в Централ-Сити помешаны на скорости. Этот город никогда не спит: люди вечно куда-то спешат, а кофейни на каждом шагу — этим он напоминает реальный Сиэтл.

В детстве Барри Аллен зачитывался комиксами про Флэша из параллельной Вселенной и мечтал быть как он. Мечта, как оно часто бывает в выдуманных историях, сбылась. Тогда Барри работал судмедэкспертом в местном отделении полиции и, как ни забавно, постоянно опаздывал на работу, но зато задерживался допоздна (и опаздывал из-за этого к своей невесте). В лаборатории все и случилось. Молния, это Барри Аллен и его химикаты, Барри и химикаты — это молния. Знакомьтесь.

Сложно сказать, чем Централ-Сити удивителен (кроме разве что кофеен). У Готэма однозначно есть свое лицо, у Метрополиса — тоже. А вот города Флэша, Зеленой Стрелы и Зеленого Фонаря можно запросто перепутать.

Барри Аллен неожиданно появился в достаточно успешном сериале «Стрела», посвященном, как не трудно догадаться, Зеленой Стреле.
Зрители на Флэша отреагировали положительно, так что сейчас про него снимается отдельный сериал, и, думается нам, он будет удачным.

Капитан Холод, несмотря на все злодейские амбиции, всегда хотел счастья своей сестре. Они росли под гнетом тирана-отца, так что приходилось очень нелегко. Однако сестре счастья на ее веку так не выпало...

Барри удачно заменил Джея на страницах комиксов; впрочем, время от времени они действовали вместе, объединившись против особо сильных врагов. Но двумя Флэшами DC ограничиваться не стали — вскоре появился еще один, Уолли Уэст, который поначалу действовал на правах Кид Флэша, а после событий «Кризиса на бесконечных Землях» занял место Барри. Но и этого было мало — к «Флэшпойнту», важнейшему событию в жизни Барри Аллена, семейство спидстеров насчитывало четырех постоянных Флэшей и еще несколько эпизодически появляющихся.

Флэши, развивая скорость света и выше, умеют перемещаться не только во времени и пространстве, но и между параллельными вселенными. Так что почти каждая история про спидстеров приобретает дичайше глобальные масштабы и при этом не менее дико запутанна. Героев постоянно забрасывает то в один мир, то в другой, а пришельцы из другого времени (в том числе альтернативного) появляются в Кейстоуне и Централ-Сити с завидной регулярностью. К примеру, во время глобального события «Светлейший день» за Флэшем приходят его заклятые враги из далекого будущего (там они отчего-то представляют закон и порядок) и пытаются арестовать его за убийство, которого он еще не совершал, а во время «Флэшпойнта» Кид Флэша забрасывает в альтернативное будущее, в котором все люди погружены

Если Мастер Зеркал создает совершенно иные «карманные» вселенные, то Обратный Флэш изменяет вселенные уже существующие. И это гораздо страшнее. Представьте на секунду, что на самом деле вы должны были стать совсем не тем, кто вы сейчас, — просто кто-то изменил ваше прошлое. Более того, вы вполне могли быть кем-то другим еще вчера!

в «матрицу» Брейниаком. Не удивительно, что Флэш — любимый супергерой Шелдона Купера из «Теории большого взрыва». Читая комиксы про него, можно запросто голову сломать, проводя параллели между одним и другим.

Барри Аллен, несомненно, самый могущественный из всех Флэшей, но, чтобы стать таким, ему пришлось... умереть. Случилось это в 1986 году, во времена глобального события «Кризис на бесконечных Землях», когда из-за противостояния Жизни и Анти-Жизни бесконечные Вселенные DC Comics схлопнулись до одной. Барри пожертвовал жизнью ради всего сущего, и его никто не видел больше двадцати лет, пока во время «Последнего кризиса», в котором супергерои схлестнулись с Дарксайдом (а Супермен и вовсе с высшими богами). В это время Барри Аллена подменял его племянник Уолли Уэст, которого точно так же ударила молния.

Но Барри Аллен вернулся, и тут же выяснилось, что именно он, по сути, и создает Спидфорс, таинственную силу, которая дарит скорость всем другим спидстерам. Концепция Спидфорса раскрывалась постепенно: изначально это просто некая аура, которая защищает Флэша от сопротивления воздуха, радиации и позволяет набирать сверхсветовую скорость. Но постепенно Спидфорс превращался в некое неосязаемое пространство где-то между мирами. Во время событий «Бесконечного кризиса» Флэши даже забросили туда безумного Супербоя-Прайм (Супермена с параллельной Земли), чтобы хоть как-то остановить разрушения, которые он учинял.

После перезапуска, случившегося в 2011 году, Спидфорс в очередной раз пересмотрели, и получилось, честно говоря, гораздо удачнее. «Спидфорс словно огромный энергетический шар, всегда двигающийся вперед. Но во время движения он вырабатывает избыточную энергию, которая накапливается и должна высвобождаться. Когда ты используешь свои способности, ты подключаешься к этой накопленной энергии, — говорит Турбина, застрявший в Спидфорсе вместе с Барри Алленом, в восьмом выпуске The New 52. — «Когда накапливается энергия, начинается полный хаос. Как в скороварке, которая вот-вот взорвется. Но потом ты принимаешься бежать, и все приходит в норму. Ты — предохранительный клапан Спидфорса».

Один щелчок, и Флэш в ауте.

Выяснили. Барри Аллен после своего возрождения быстрее Супермена, причем намного. Считается, что скорость его движения может быть выше скорости света минимум в тринадцать раз.

Таким образом, Барри Аллен — этакая белка в колесе Вселенной. Остановится — все, конец.

## Враги Спидфорса

Враги у Флэшей нового поколения соответствующие. Некоторые, конечно, выглядят немного наивно — к примеру, Погодный Волшебник, орудующий сомнительным девайсом, напоминающим волшебную палочку, или Гидер, огромная куча металлолома, страдающая от ржавчины. Но, в целом, злодеи вполне адекватны.

По большей части это мелкие воры, которым Флэш Барри Аллен однажды попортил жизнь. Хирург, слетевший с катушек и назвавший себя Шепотом, под гнетом своих комплексов отрезает ножом своим жертвам языки. Абра-Кадабра, неудачник из далекого будущего, творит непонятно что, романтично выдавая это за магию. Капитан Бумеранг, наемник, сравнимый по амбициям с Дэзстроуком, точечно метает смертельные бумеранги. Тепловая Волна, редкостный психопат, болеющий пиромантией в крайней стадии, стремится предать огню все, что видит. Мастер Зеркал, который может создавать микровселенные, отражающие и коверкающие все хорошее, что есть в нашем мире… Как и положено врагам сильного супергероя, все они тут же сколотили банду и назвали себя Негодяями. Лидером стал Капитан Холод, принципиальный и немного потешный, но все же довольно человечный преступник, который обычно и выступает главным врагом Флэша. Но не самым страшным! О нет!

Почти все Негодяи — обычные люди с гаджетами. После очередного перезапуска, который случился в 2011 году, гаджеты отобрали и заменили сверхъестественными силами, так что Капитан Холод и остальные стали еще опаснее. Но даже так они ничто по сравнению с Гориллой Гроддом, невообразимо сильной кровожадной обезьяной, у которой есть собственное государство где-то в Африке. Если на страницах появляется Гродд, значит, скорее всего, дальше вас ждет море крови, человеческих внутренностей и расколотых черепов.

Однако никто не сравнится с самым опасным злодеем — Обратным Флэшем. Как известно, у всего есть обратная сторона, а каждому действию положено противодействие. Для Флэша Барри Аллена таким противодействием стал Эобард Твоун из XXV века, посвятивший свою жизнь изучению Спидфорса, силы, которую генерирует Барри и которая дает скорость всем спидстерам всех времен одновременно.

Твоун, как и Капитан Холод, жил под гнетом отца-тирана (такие люди со временем никуда не пропадают… или пропадают?) и всегда мечтал о силе спидстеров. Дни и ночи он проводил в музее Флэша, возведенном в Централ-Сити, корпел над своей работой. А потом в жизни Твоуна появилась девушка.

«И впервые в жизни я влюбился. Но было поздно…» Эобард узнал, что у нее есть парень. Но ничего страшного, ведь в будущем он — Обратный Флэш, который умеет перемещаться в прошлое и менять его. Так что все было совсем не так: «Впервые в жизни я влюбился. Она — репортер «Централ-Сити Сайнс», и ее жених пропал неделю назад». Однако, когда Твоун пригласил девушку на свидание, она отказала, надеясь, что жених еще вернется. Но Обратный Флэш придумал, как все исправить! «Впервые в жизни я влюбился. Она хотела стать репортером «Централ-Сити Сайнс». Она не была помолвлена, и парня у нее давно не было. С каждым, с кем она начинала встречаться, случалось что-нибудь нехорошее. Она считала себя проклятой». Но и это не помогло — девушка отказывалась встречаться с Твоуном. И тогда Обратный Флэш в порыве злости переместился в прошлое возлюбленной и буквально встряхнул ей мозги. «Я никогда не влюблялся».

Больше всего Обратный Флэш мечтает убить Флэша, но... не может. Барри Аллен создает Спидфорс, который нужен Обратному Флэшу, чтобы жить. Не будет Барри — не будет и Твоуна. Поэтому он методично ломает Барри и другим спидстерам жизнь, всячески вмешиваясь в прошлое (чего Флэши делать не могут — слишком опасно).

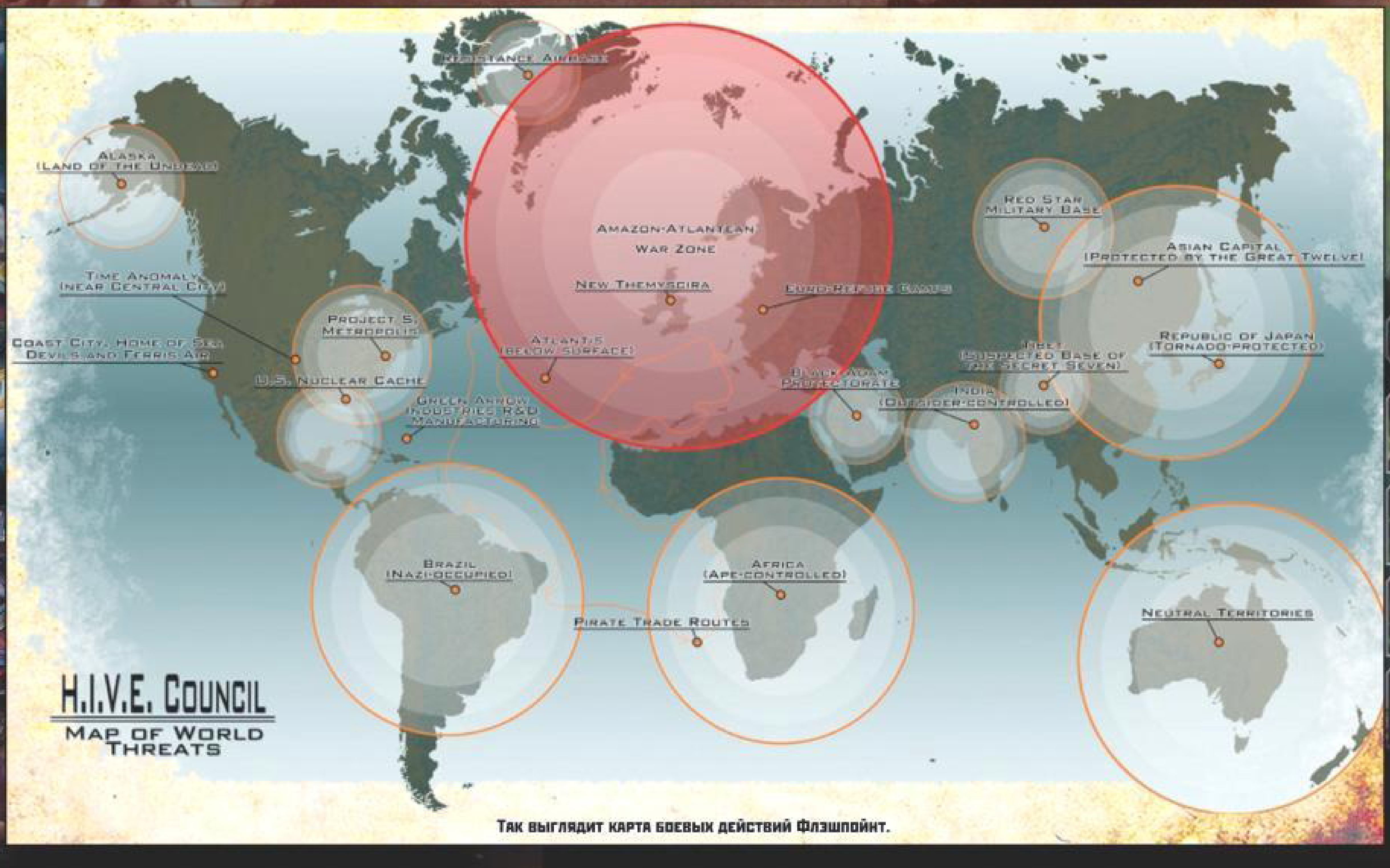
По легенде Барри Аллен еще в детстве потерял мать: кто-то убил ее, а обвинили во всем отца. Угадайте, кто убийца?

И тут мы подбираемся к, пожалуй, самому важному событию в жизни Барри Аллена. К Флэшпойнту.

## Флэшпойнт

Хранители Вселенной с планеты Оа, орден Зеленых Фонарей, слишком поздно узнали о Флэшпойнте. Кто-то разорвал ткань времени, изменив прошлое Земли, а значит, и всей Вселенной.

Барри Аллен просыпается за своим рабочим столом и внезапно узнает, что его мать жива. Несколькими минутами позже он падает с лестницы, обнаружив, что лишился всяких сил. Про Флэша никто никогда в мире не слышал. Никто не слышал и про Супермена. Зато про войну Аквамена и Чудо-женщины знает весь мир: после предательства на свадьбе король Атлантиды




Так выглядит карта боевых действий Флэшпойнт.

и принцесса амазонок затеяли разрушительную войну. Половину Европы смыло наводнением, Темискра, родной дом амазонок, был уничтожен.

Все в этом мире пошло не так.

В тот роковой вечер Джо Чилл застрелил не родителей Брюса Уэйна, а самого Брюса. Ракета с Криптона приземлилась не в Смоллвиле, а прямо в Метрополисе, разрушив половину города. Ребенка вытащили из ракеты и забрали спецслужбы — местный Супермен никогда не видел солнечного света. Артура Карри атлантийцы забрали слишком рано, отец не успел научить его состраданию. Абин Сур не смог передать кольцо летчику-испытателю Хэлу Джордану, и тот не стал Зеленым Фонарем. Энималмэн попал в тюрьму и стал трусливой «шестеркой» суперзлодеев. Горилла Гродд убил своего отца, захватил власть над всей Африкой и двинул свои силы на весь остальной мир. Зеленая Стрела никогда не брал в руки лук. Бразилию оккупировали нацисты. Будущее Земли в руках Брейниака, который погрузил всех людей в «матрицу», и некому было его остановить.

Все в этом мире пошло не так.

Барри Аллен логично предположил, что виноват во всем Обратный Флэш, и отчасти так оно и есть, но… лучше сами прочитайте. Флэшпойнт оставил неизгладимый след на образе Флэша. После него человек в красно-желтом костюме уже никогда не покажется вам веселым и жизнерадостным. Пусть в его судьбе было море испытаний и даже пережитая смерть, именно Флэшпойнт поставил точку над i — Флэш не просто один из самых важных героев DC Comics, но, возможно, самый важный. Возможно, даже важнее Супермена.

## И все же! Флэш или Супермен?

Ни один разговор о комиксах не может пройти спокойно: неизбежно начнется священная война на тему «кто круче?». Если не брать в расчет всяческих богов вроде Спектра, Монитора, Анти-Монитора и прочих, во вселенной DC больше всего любят сравнивать Флэша и Супермена.

На первый взгляд, спор бессмыслен — Супермен почти бессмертен, всемогущ, его кожа из стали, он прожигает что угодно лучами из глаз, летает со скоростью света (а может, и быстрее) и вообще сто лет как возглавляет Лигу Справедливости. Но сначала нужно выяснить, кто же быстрее.

Флэш контролирует Спидфорс, неиссякаемый источник кинетической энергии, который одалживает ему скорость и защищает от помех вроде сопротивления воздуха и силы трения (наверное, он защищает его заодно и от ям на дорогах). Вибрируя на сверхвысоких частотах, Флэш может буквально просачиваться сквозь стены любой толщины, не разрушая их, а также контролировать движение каждой молекулы своего тела. Главное — вовремя перекусить. Жрет ведь, гад, и не толстеет!

Супермен, впрочем, умеет летать — взлетит, и никто его не достанет, казалось бы? Но не тут-то было: если Флэш умеет перемещаться со скоростью света и выше, то привычные законы физики перестают действовать, и кому в таком случае нужна эта дурацкая земная поверхность?

Разгоняясь, Флэш увеличивает собственную массу и, таким образом, может наносить удары невиданной мощи, а раз двигается он сверхбыстро, количество его ударов может исчисляться миллионами в секунду, а то и больше. Но, с другой стороны, Супермену не нужно брать разгон, чтобы врезать как следует, — а значит, преимущество в ударах все-таки на его стороне. Да и ледяное дыхание вполне может замедлить движение молекул Флэша — это не раз доказывал Капитан Холод своими замораживающими пушками.

Но! Флэш, в отличие от Супермена, способен перемещаться во времени и даже между параллельными мирами. Раньше ему для этого требовалась Космическая Беговая Дорожка, но, как показывает практика, Барри Аллен прекрасно обходится и без нее. Это значит, что Флэш, увернувшись от удара Супермена, может отмотать время на несколько секунд и пресечь удар еще во время замаха. Более того, если бы Флэш мог нарушить правило «не меняй прошлое, а то случится катастрофа», он мог бы в считанные доли секунды нанести тысячи ударов в самых разных промежутках времени.

Но это если речь идет о скорости света и выше. Правила Эйнштейна тут, конечно, не работают, и приходится полагаться на теории релятивистской механики, которые никто не сможет подтвердить на практике (во всяком случае, пока не будут изучены черные дыры и не будет преодолена скорость света).

Но вот проблема: передвигаясь на скорости, близкой к скорости света, Флэш разнесет несколько городов, и кто его знает, что случится со всей планетой при 300 000 км в секунду и выше. В комиксах, конечно, ничего страшного не случалось, но ведь и Супермен с Флэшем никогда насмерть не дрались.

С другой стороны, Флэшу, с его супербыстрым обменом веществ, нужно постоянно что-нибудь есть (и сладкого побольше). Кроме того, после удара Флэш восстанавливается не так быстро, как Супермен, регенерирующий под желтым солнцем. Поэтому главный параметр в их противостоянии — время.

А со временем шутки плохи, «Флэшпойнт» это доказал. Так что единственный выход — затащить Супермена в Спидфорс, как Флэши когда-то провернули с Супербоем-Прайм. И вот тогда… тогда Флэш победит.

Зак Снайдер, режиссер будущей ленты «Супермен против Бэтмена», обещал рассказать свою версию противостояния Флэша и Супермена в грядущем фильме "Лига Справедливости", если ему, конечно, дадут снять эту эпическую ленту (дадут, куда денутся...).

Однако у нас все же есть шанс выяснить на практике, кто сильнее — в файтинге Injustice или в той же Infinite Crisis. Тамошние способности, конечно, далеки от правды, но тем не менее. ■

Заклятые враги внезапно оказались на стороне закона. Что произошло? О, это большая история!

Флэш, разгоняясь, запросто может перемещаться между параллельными вселенными. Однако! Если уж говорить обо всех вселенных сразу, нельзя не учитывать Золотого Бога (он же Супермен-Прайм), высшую форму Супермена из Вселенной под номером 10000000, — он контролирует все сущее и запросто может стереть Флэша с самого полотна жизни.

АНТОН БЕЛЫЙ

# Кошмарный Бэтмен

Бэтмен известен всем в качестве Темного рыцаря и защитника Готэма, представителя сил добра. Однако не все Бэтмены Мультивселенной одинаково героичны.

Как известно, в Infinite Crisis присутствуют чемпионы из шести измерений. Благодаря тому, что в разных мирах могут жить совершенно непохожие версии одного и того же персонажа, в игре представлены целых три Бэтмена: классический с Земли-0, Стимпанк Бэтмен из Готэма викторианской эпохи (впервые показан в популярном комиксе 1989 года Gotham by Gaslight) и Кошмарный Бэтмен из вселенной Земля-43. Как раз о последнем, самом интересном и одновременно наименее известном из всей троицы, мы и расскажем.

Внешне Кошмар напоминает большую человекоподобную летучую мышь со знакомыми атрибутами — запасом бэтарангов, фирменным знаком на груди и способностью исчезать на глазах у изумленных очевидцев. Однако в отличие от других Бэтменов этот предпочитает пить кровь своих врагов не фигурально, а вполне себе буквально.

Существует две версии преображения героя. Согласно первой, он сражался с Дракулой, но во время боя был исподтишка укушен мятежным вампиром Таней. Более правильной же считается вторая версия, по которой Бэтмен бился с Ра'с аль Гулом, принявшим облик кровопийцы, в конце концов победил, но был ранен и заражен. Вампирские способности он успешно пустил на борьбу с преступностью. Ведь что внушает страх сильнее, чем беспринципный кровожадный монстр, не знающий жалости?

Лишь потом, убив и осушив Джокера, Бэтмен осознал, в какого же зверя превратился, и возжелал своей смерти. Его сердце пронзили колом, а затем оживили героя — в надежде, что от монстра не останется следа и к жизни вернется прежний Брюс Уэйн. Однако проклятье Ра'с аль Гула было столь сильным, что поднятый из могилы Бэтмен окончательно превратился в кровожадного упыря. Его нечеловеческая натура проявляется и в Infinite Crisis. Кошмар специализируется на физическом уроне и выполняет роль убийцы — персонажа, способного наносить колоссальный ущерб выбранной жертве.

Для усиления атак этот Бэтмен использует вампиризм, излечивая себя пропорционально наносимому врагу урону, а чтобы избежать проблемных ситуаций, окружает себя стаей летучих мышей. Находясь в ней, он невидим, а любой, кому не посчастливится попасть в зубы хищникам, будет ежесекундно терять здоровье. Завершает образ героя умение кидать серебряный бэтаранг, отскакивающий от одной жертвы к другой, и возможность на три секунды парализовать жертву серией убийственных ударов.

К слову, когда-то Бэтмен уже фигурировал в качестве отрицательного персонажа в платформере **The Revenge of Shinobi** (1989), но впоследствии был заменен на крылатого демона из-за отсутствия у **SEGA** прав на использование образа в игре. Поэтому появление в Infinite Crisis этого монстра, который «раздирает жертву и пожирает ее останки», стало игровым дебютом для Бэтмена-злодея. Фирменная фраза — «Кушать подано!». ■

Не стоило все-таки заражать Бэтса вампиризмом. Чревато непредсказуемыми последствиями! Кадр из графической новеллы 1991 года Batman & Dracula: Red Rain.

АНТОН БЕЛЫЙ

# Стимпанк Джокер

Там, где Бэтмен, всегда рано или поздно появляется его заклятый соперник и один из самых непредсказуемых злодеев в истории — Джокер, большой любитель смертельно опасных розыгрышей. В последние годы персонаж пережил новую волну популярности благодаря «Темному рыцарю» Нолана, где его блистательно изобразил Хит Леджер, и серии **Batman: Arkham**. Но такого Джокера, как в Infinite Crisis, еще не было нигде. Авторам Infinite Crisis было недостаточно просто перенести безумного клоуна в игру, нет. Вместо этого они добавили двух разных Джокеров — классического из мира Прайм и Стимпанк Джокера из комикса Gotham by Gaslight (1989).

Персонажа придумали специально для Infinite Crisis, хотя в графической новелле, действие которой происходило в викторианском Готэме 1889 года, тоже был свой шутник — в лице маньяка Джека-потрошителя. Он был улыбчивым мясником, который любил в свободное время скармливать горожан ручным крысам. Лавку этого владельца разносчиков чумы с некоторым опозданием обнаружил Бэтмен, который настолько испугал мясника, что тот, убегая от вершителя правосудия, свалился в чан с химикатами — совсем как герой Джека Николсона в фильме «Бэтмен» 1989 года. Пропитавшись токсичными ядами, Стимпанк Джокер приобрел сверхчеловеческую силу и здоровье. Ну а главной любовью суперзлодея стала вовсе не особая версия Харли Квинн, а... крысиная стая. Согласитесь, такую версию злодея мы еще не встречали.

В Infinite Crisis этот крысовод выполняет роль танка, способного ворваться в толпу и раздать всем на орехи, не обращая внимания на урон.

Навыки Стимпанк Джокера состоят из бросания тухлым окороком, запах которого сводит врагов с ума и на время лишает воли к борьбе, вызова крысиной стаи и получения здоровья в обмен на собираемые после убийств деньги. Впрочем, этим же здоровьем приходится буквально платить в ответ — эффективность атак безумца напрямую зависит от его самочувствия.

Крысы у Джокера служат средством защиты и нападения: попавшие в свору грызунов враги замедляются, получают урон и чудесную болячку «Грязь» в придачу, все как в настоящей жизни! Помимо прочего у киллера есть огромный тесак, измазанный какой-то дрянью (собственной кровью?), и если ему удается поразить вражеского чемпиона зараженным лезвием, тому придется мириться с целым букетом «заболеваний» (ухудшение боевых параметров). У такого недружелюбного мясника говядину лучше не покупать. ■

Все вариации злодея из Infinite Crisis в сборе.

# Думсдэй

АНТОН БЕЛЫЙ

Имя героя можно перевести на русский как «Судный день» или «Страшный суд», а придумано оно было членом Лиги Справедливости Бустером Голдом из-за неистовости и неотвратимости действий злодея. Учитывая, что в комиксе Думсдэй всю эту Лигу в итоге «передавил», имя Бустер подобрал меткое!

Важно подчеркнуть, что до этого суперзлодей не назывался никак — безжалостное чудовище было создано на Криптоне из тела ребенка, который раз за разом умирал по вине хищников, радиации и других «радостей» жестокой окружающей среды. Останки сгребали в совочек, смешивали в колбе, клонировали и искусственно ускоряли процесс эволюции, нарабатывая генетическую память существа и делая его более адаптивным к факторам, которые его убили.

Таким образом, пришелец неизвестного происхождения, известный как профессор Бертрон, смог спустя множество пыток и смертельных агоний создать монстра, готового убить самого могущественного супергероя и руководителя Лиги Справедливости — Человека из стали. Самого Супермена!

Но перед тем, как отправиться на устранение цели, Разрушитель (второе имя Дума) втоптал в землю Бертрона. «Нет! Ты не можешь со мной так поступить! Я сделал тебя лучше! Разве ты не видишь? С тобой никто не сравнится! Моя гениальность построила тебя… создала тебя! Ты не вправе убить… своего отца!» — последние слова ученого, который буквально обмочился перед смертью, узрев демоническое величие своего рассерженного «сыночка».

По меркам комиксов Думсдэй еще достаточно молод — его дебют состоялся в декабре 1992 года в восемнадцатом выпуске комикса Superman: The Man of Steel. Особую же известность злодей получил именно как убийца Супермена. С 1992 по 1993 год выходила серия с недвусмысленным названием The Death of Superman, рассказавшая историю столкновения героев на улицах Метрополиса. Победителя не нашлось — проиграли, по сути, оба. Однако Думсдэй был наделен способностью оживать даже после самых страшных ран, в то время как Супермен умер на руках у своей подруги Лоис Лейн и был похоронен со всеми почестями, как Комедиант из «Хранителей».

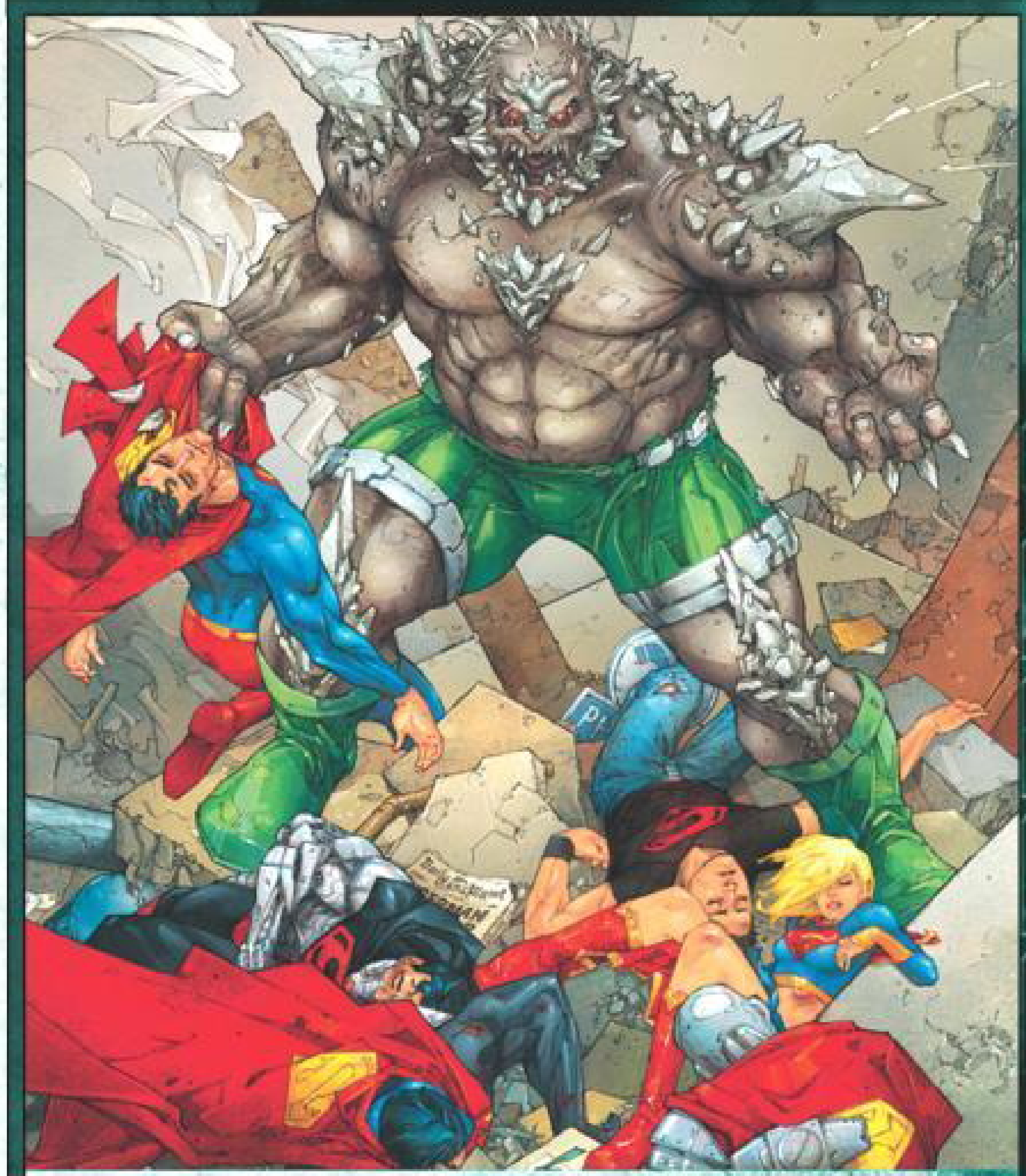
По итогам битвы появилось четыре новых последователя Супермена — Последний сын Криптона, Супербой, Человек Будущего и Сталь. Один из них привязал бесчувственного Думсдэя к астероиду и забросил его в космос в надежде, что тот никогда не вернется. Известно, что когда злодей очнулся и осознал свое положение, то долго не мог перестать смеяться.

Полное название серии, похоронившей самого известного супергероя в мире, звучит как «Смерть и возвращение Супермена». Интересно, что комикс-арка была настолько актуальна для своего времени, что по заказу DC Entertainment всеми любимая компания Blizzard создала одноименную (довольно скверную) игру — **The Death and Return of Superman**.

Это один из двух бит-эм-апов в копилке разработчиков, появившийся в 1994-м на консолях Super Nintendo и Genesis. Игра предлагала пять Суперменов в качестве играбельных героев, а Думсдэй дважды встречался в качестве босса. Но финальным стал не он, а Киборг, созданный из ДНК Супермена. Авторы повторили тот же трюк, который уже был в сюжетной арке Knightfall о Бэтмене: герой воспитал преемника, который в итоге превратился в суперзлодея.

В Infinite Crisis Разрушитель всегда сосредоточен на единственной тактике — добраться до лица противника и расколошматить его, используя свою сверхъестественную силу и любовь к швырянию неудачно припаркованными машинами.

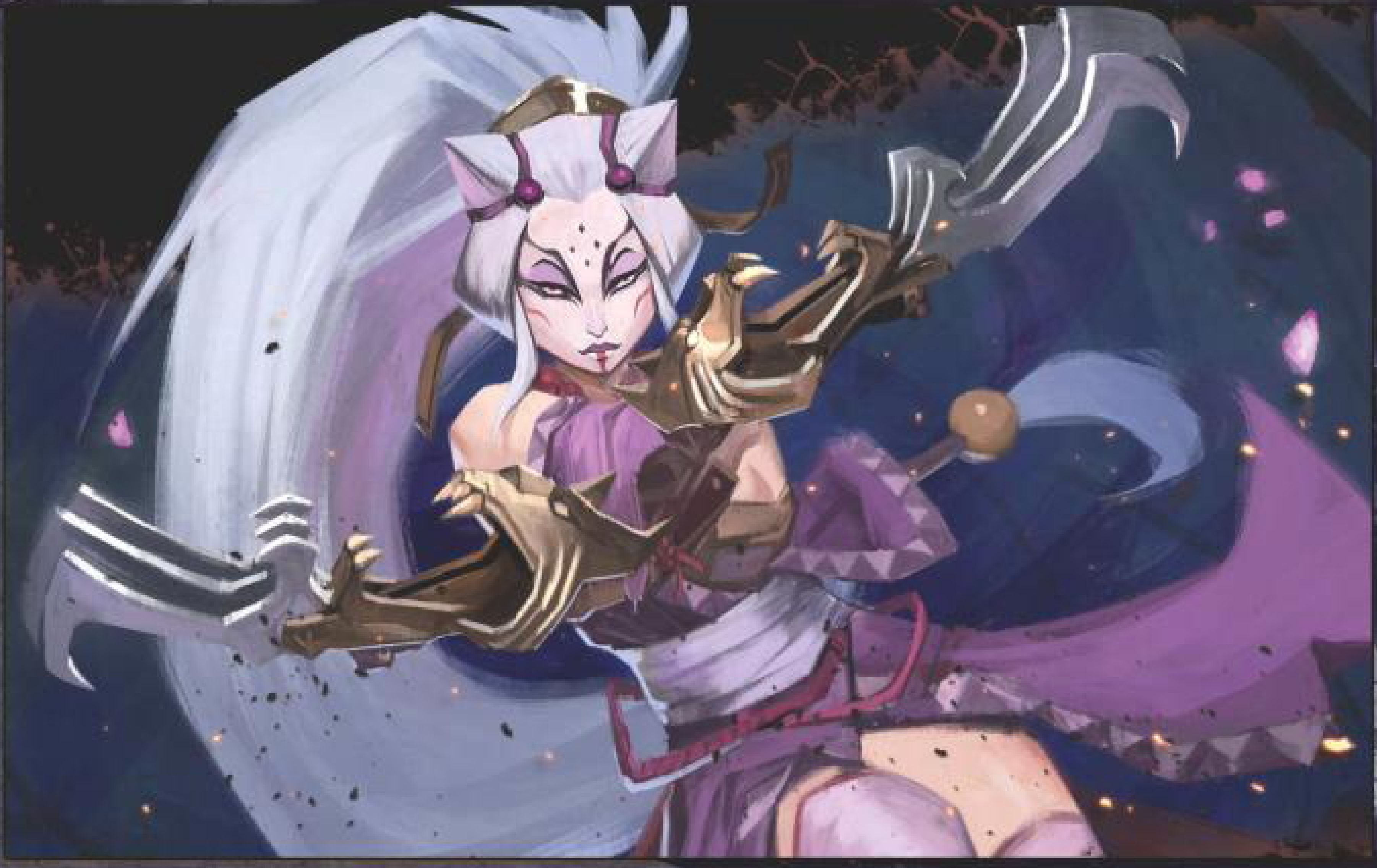
В случае, если Думсдэя все-таки смогут убить (а с его каменной кожей это отнюдь не самая простая задача), киллер получит особую «метку» — она повысит сопротивляемость Дума атакам своего обидчика, а также увеличит урон, который он будет наносить «немезису». Как-никак, адаптивность была визитной карточкой персонажа еще с младых ногтей. ■



«Всех убью, один останусь». Какие мотивы, о чем вы? Думсдэй хотеть убивать!

АНТОН БЕЛЫЙ

# Стимпанк Женщина-кошка



Благодаря Мишель Пфайффер, Хэлли Берри и Энн Хэтэуэй, Женщину-кошку хорошо знают все поклонники киноэпосов с героями DC. Однако в играх эта красотка, предпочитающая портить жизнь Бэтмену и прочим добрякам-занудам, встречается реже, чем хотелось бы.

Со Стимпанк Женщиной-кошкой произошла ровным счетом та же история, что и со Стимпанк Джокером: ее образ придумали специально для Infinite Crisis, основываясь на вселенной комикса Gotham by Gaslight.

На Земле-19, одном из малоизвестных миров Мультивселенной, до сих пор не закончилась индустриальная революция. Викторианская эпоха продолжается, Готэм прокоптился от дыма фабрик и мануфактур, а двигатели на паровой тяге открыли богатеям доступ к технологиям будущего. И пока Бэтмен гоняется за спятившим мясником Джокером, Лига убийц похищает Селину Кайл из ее родного дома. Отец Селины отказался от предложенных за девочку денег, но Лига все равно похитила ребенка и превратила в смертельно опасное оружие. Психика сломана, курок взведен.

Несмотря на лишения, Стимпанк Женщине-кошке удается подружиться с дочерью лидера Лиги убийц, Талией, но их отношения портятся, как только Селина совершает ту же ошибку, что и Бэтмен, — отказывается без веских причин и доказательной базы убить человека. Без суда и следствия Лига объявляет охоту на бывшую ученицу, ведь Ра'с аль Гул не знает прощения.

В отличие от Бэтмена, Найтвинга и Робина, образ Женщины-кошки никогда не был безупречным, слепящим от ореола героизма. Она не раз соблазняла мужчин из корыстных соображений, предавала союзников, а в старых комиксах была полноценным антагонистом Уэйна.

В игре, однако, она все-таки предпочитает защищать слабых и обиженных, а если надо, способна убить жертву без промедления. Для битвы использует необычные стимпанк-перчатки: «паровые» когти стреляют не хуже травматического пистолета, хоть и бьют на короткие дистанции.

Дополнительные способности «царапина» и «острые когти» позволяют наносить значительный постепенный урон, а уж если жертва истекает кровью, Кошка не упустит возможности устроить брутальное добивание.

Еще героиня способна выцелить врага с малым количеством здоровья, даже если он использует стелс-уловки, а потом благодаря «грации хищника» молниеносно подлететь и расцарапать мягкое место. Но больше всего Женщина-кошка любит хватать жертв за горло, даже если речь о каменной шее Думсдэя. И, конечно же, Селина Кайл любит деньги так сильно, что умудряется при успешных атаках не только калечить врага, но и вытряхивать из его карманов бонусные купюры. Девиз этой кисы — «Пора танцевать!». ■

Селина не всегда была эталоном красоты и иконой стиля.

Против суперзлодея Охотницы.

АНТОН БЕЛЫЙ

# Зеленый Фонарь

Не все знают, что Зеленый Фонарь — название должности, сопряженной с кучей обязанностей. Знаменитый супергерой DC принадлежит к Корпусу Зеленых Фонарей, выполняющему функции межгалактической полиции, а его «имя» служит универсальным обозначением множества воинов, сражающихся ради общего блага. Каждый из них снабжен особым Кольцом силы, позволяющим материализовать все, на что способно воображение владельца. Однако пользоваться им не так уж просто — для эффективного использования нужна железная воля, а также вера в закон и порядок.

Кольцо в комиксах нередко называют «самым могущественным оружием во вселенной», но даже у него есть ограничения: колечко абсолютно неэффективно против предметов, сделанных из дерева, а его носитель обязан раз в 24 часа прикладывать оружие к специальному фонарю для подзарядки.

В Infinite Crisis в роли стража порядка выступает бывший летчик-испытатель Хэл Джордан. Канонически это второй по счету представитель Корпуса, вошедший в историю как Зеленый Фонарь «серебряного века» DC. Любопытно, что место действия «Пристани», одной из карт Infinite Crisis, — родной город героя Коаст-Сити.

Создатели Infinite Crisis предусмотрели два альтер эго Зеленого Фонаря — Атомного с Земли-17 и более интересного Магического с Земли-13. Последний оказался сэром Гарольдом из ордена Изумрудного Фонаря, созданного командой волшебников, и обыгрывает историю летчика в средневековом ключе.

Так как Хэл Джордан — реалист, то не фантазирует с помощью кольца о каких-то вымышленных вещах, а использует в бою бытовые и понятные военному конструкты. Врагов предпочитает атаковать с безопасного расстояния, обрушивая им на головы сейфы и даже самолеты. Особо шустрых чемпионов типа Флэша и Робина предпочитает замедлять с помощью волшебных цепей и мочить залпом из трех ракет.

Девиз нашего героя звучит как обет: «Во тьме ночной, при свете дня злу не укрыться от меня». ■

АНТОН БЕЛЫЙ

# Робо-супермен

Исторически основателем жанра, культурной иконой и просто первым действующим супергероем DC Comics стал Супермен. Человек из стали появился на страницах дебютного выпуска Action Comics в апреле 1938 года и был хорош со всех сторон: сверхчеловеческие выносливость, сила и скорость, неуязвимость, совершенный интеллект, способность летать... Единственной слабостью Супермена был криптонит, каменный материал с его родной планеты.

Символ в виде латинской буквы «S» на груди персонажа стал настолько знаковым, что по сей день почти не изменился, хотя в 2013-м «дедушка» отпраздновал уже 75-летний юбилей, на год раньше более юного Бэтмена.

С сороковых годов прошлого века в DC неустанно дорабатывали имидж безупречного героя и успели сочинить с ним сотни приключений. Супермен сражался с гостями с планеты Новый Криптон, повздорил с Думсдэем и Брейниаком, проходил курс терапии после утраты сверхсил, обзавелся подругой Лоис Лейн и даже успел умереть у нее на руках в 1992 году.

Впрочем, смерть Супермена оказалась уловкой со стороны DC: героя воскресили, да еще и новой силой наградили. Во время битвы с Лобо обновленный криптонианец обнаружил, что легко переносит вакуум космоса, хотя до этого мог находиться за пределами экзосферы совсем недолго.

Кроме всего прочего, смерть героя позволила вывести на ринг еще четыре версии персонажа, одной из которых стал Робо-супермен, бывший астронавт NASA Хэнк Хеншоу, впоследствии ставший злодеем. Однако по версии Infinite Crisis все было иначе: Кларк Кент соорудил Робо-супермена из останков упавшего с Криптона зонда и агробота, сельскохозяйственного робота-помощника, а потом... умер под колесами пьяного дальнобойщика.

Робот взял на себя почетные обязанности супергероя, а заодно переработал фермерский бур в орудие возмездия. С его помощью он проламывает солидные трещины в земле, воздвигает каменные стены и шокирует врагов ударными волнами от землетрясений. Робот-терраморфер справляется с ролью танка на пять с плюсом. Да и супергерой из него вполне себе: «Этому миру нужен символ! Ему нужен Супермен». ■

АНТОН БЕЛЫЙ

# Харли Квинн

Харли Квинн не всегда была сумасшедшей. Давным-давно она успешно работала психиатром в печально известной лечебнице Аркхем, но все пошло наперекосяк, когда она заинтересовалась специфическим душевнобольным — Джокером. Увидев в его маниакально-деструктивном психозе способ прославиться и солидно подзаработать, она тесно занялась историей болезни клоуна-принца преступного мира. Но Джокер оказался хитрее Харли. Распознав ее уязвимые места, он научился манипулировать девушкой, а позже влюбил ее в себя и добился беспрекословного подчинения.

Харли Квинн помогла Джокеру сбежать из Аркхема и долгое время была его подручной, поднаторев в воровском ремесле. В какой-то момент роль помощницы перестала устраивать клоунессу и она занялась сольной преступной карьерой. Как оказалось, мозгоправка всегда была склонна к безумию, и все, что ей требовалось, — небольшой толчок, поддержка истинного безумца.

Вопреки их расставанию, Харли продолжает любить Джокера своей особенной, извращенной любовью, и даже носит при себе его куклу. В Готэме никто не может назвать Джокера «сладеньким» или Кексиком, сохранив при этом зубы, но Харли эта вольность разрешена.

Любопытно, что Квинн впервые презентовали вовсе не в комиксах, а в прекрасном анимационном сериале Batman: The Animated Series. Лишь годы спустя она попала в графическую новеллу «Бэтмен: Тихо!», где чуть не убила Человека-летучую мышь и тяжело ранила Женщину-кошку в плечо, когда та попыталась его защитить.

В 2014-м суперзлодейка удостоилась появления в телесериале «Стрела», но ее камео было недолгим — героиня ограничилась одной репликой. Однако зрители единодушно попросили раскрыть ее роль и сделать полноправным участником сериала. Пока что их просьбы остались без внимания.

Будучи персонажем контроля, в Infinite Crisis Харли использует револьвер для нанесения дистанционных атак и большой деревянный молот, которым колошматит подобравшихся врагов. Харли способна нокаутировать неудачливого чемпиона, если жертва атаки ударится об стену.

Еще девушка любит «шутки ради» кидаться во врагов тортиками, нанося им не всегда шуточный урон, и может подлечить и ускорить любого союзника, «рассмешив» его, — недаром ее имя созвучно с именем Арлекин, а девизом служит фраза «Давай сделаем похороны веселыми». ■

АНТОН БЕЛЫЙ

# Атомная Чудо-женщина

Первая женщина-супергерой, она вдохновляет всех феминисток мира и практически сравнялась по значимости с самим Суперменом. Речь, разумеется, о принцессе Диане, более известной как Чудо-женщина. Она стала первой дамой, вошедшей в классический состав Лиги Справедливости (но не единственной — позднее к ней присоединились Черная Канарейка и Хоукгерл).

В каноническом варианте в Infinite Crisis эта амазонка бьется с помощью спартанского набора из меча и щита, отлично справляясь с ролью танка, — все благодаря солидному запасу здоровья и ускоренной регенерации. Еще она может набросить на врага лассо и подлететь с сокрушительными ударами в район паха или живота. Диана не признает современных технологий и сражается по старинке, используя свой нехитрый арсенал и волшебные наручи.

Если вас такой аскетизм не устраивает, а поиграть за Чудо-женщину хочется, ваш выбор — ее Атомная версия с Земли-17.

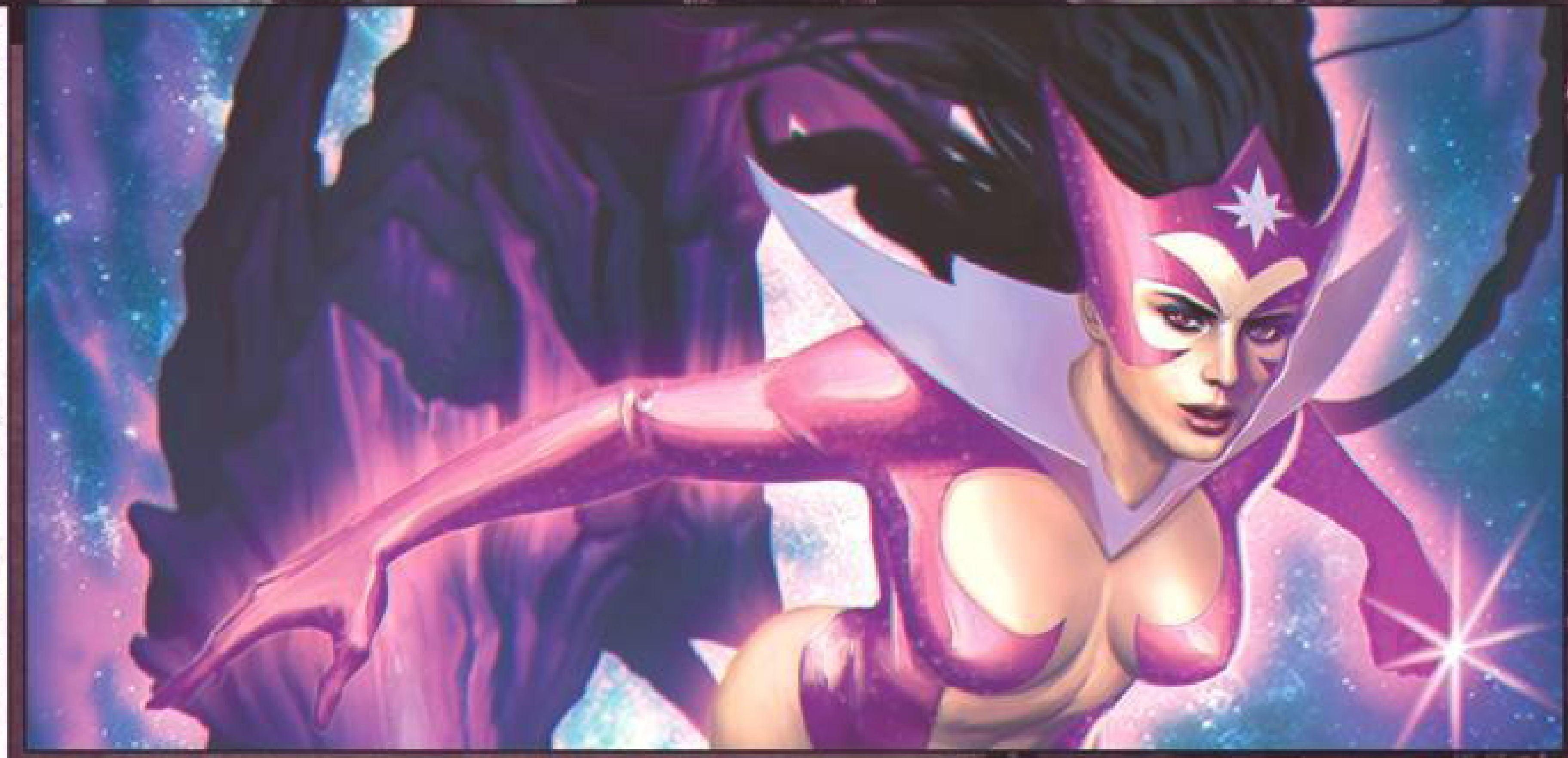
В этом мире произошла экологическая катастрофа — на канзасский Смолвиль шлепнулся метеорит, США истолковали аннигиляцию города как акт иностранной агрессии и «открыли залп из всех пушек». Это повлекло за собой начало Третьей мировой, в ходе которой пострадали все, включая жителей Темискира, родного острова Чудо-женщины.

После окончания войны она поклялась, что найдет силы и построит новый мир на обломках старого. Ну а чтобы строить было веселее, героиня вооружилась Бензопилой истины, примотанной к столбу от дорожного знака, а на лезвии выцарапала слово Aletheia (с греческого — «правда»). Для доходчивости.

Амазонка способна атаковать пилой сразу группу противников по дуге, а коронное добивание позволяет ей на огромной скорости добежать до любого присутствующего на карте врага и, будучи абсолютно неуязвимой, хорошенько треснуть его «заряженным» орудием возмездия! В роли убийцы Атомная Чудо-женщина более чем успешна, несмотря на официальный статус восстановительницы в игре. ■

АНТОН БЕЛЫЙ

# Звездный Сапфир



«Вместе мы положим конец этому предательскому нападению на само Бытие!» — таким был призыв Никса Уотана, на который в числе многих откликнулась Звездный Сапфир, королева любви и дама сердца Зеленого Фонаря.

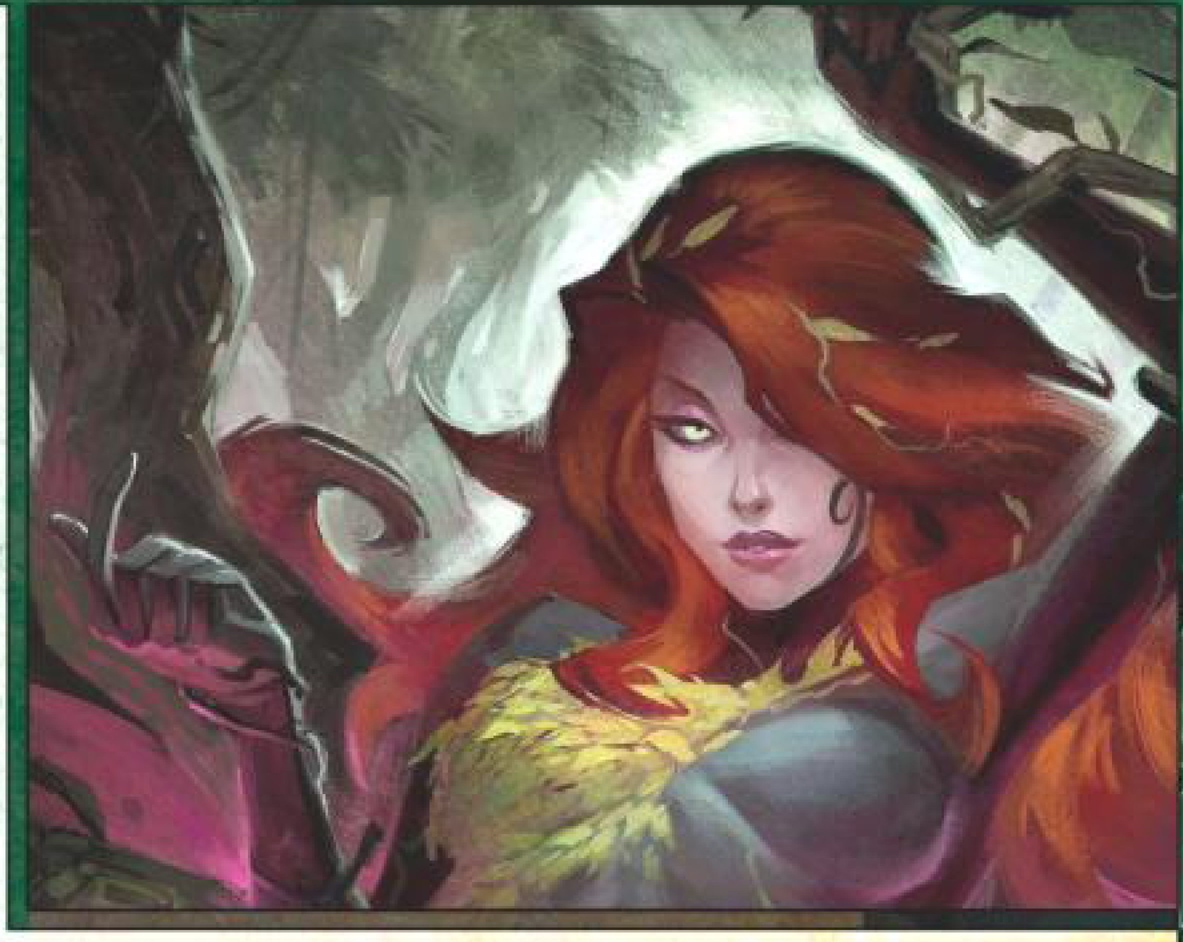
Кэролайн Феррис была самым обычным, хоть и богатым человеком: она рулила аэрокосмической компанией отца «Феррис Эйркрафт», куда и наняла летчиком Хэла Джордана, не ведая о его второй жизни. Герои полюбили друг друга, но вскоре идиллия была нарушена — представители бессмертной расы женщин-воинов замарон избрали Кэрол новой королевой любви. Вслед за титулом ей вручили волшебное кольцо и звездный кристалл, от которого оно подзаряжается. Кольцо сходно по силе с тем, что есть у Зеленого Фонаря. Но если Хэлу для того, чтобы бросаться во врагов самолетами и сейфами, требуется сила воли, то Кэрол обходится силой любви и ее материальной манифестацией в форме хищного, кровожадного ящера, вырвавшегося из кристалла.

Звездный Сапфир дебютировала в роли злодейки в 1962 году. Роковую красотку первоначально задумали как «кость в горле» Хэла Джордана, однако в конце концов Феррис встала на светлую сторону силы. Пожалуй, Сапфир — наименее известная героиня DC в нашей подборке, хотя ее популярность в последние годы заметно выросла.

В Infinite Crisis девушка выступает в качестве бластера и наносит колоссальный силовой урон заклинаниями. Все они так или иначе используют мощь кристалла и вызываемого им Хищника, которым Сапфир способна в ограниченных пределах управлять. И пускай невинный вид обольстительницы не сбивает вас с толку: хотя Звездные Сапфиры (а это тоже орден на манер Фонарей) и умеют олицетворять сокровенные желания людей, Кэролайн предпочитает использовать свою силу, а не красоту — «Любовь прекрасна!». ■

АНТОН БЕЛЫЙ

# Ядовитый Плющ



Ядовитый Плющ — «колючая роза» в человеческом обличье, один из самых опасных антагонистов Бэтмена. Ее сила в том, что она не пытается победить в открытом бою, а использует массу ядовитых уловок, которые работают ей на пользу. Например, в комиксе Batman: Hush ее чары смогли затуманить рассудок Супермена и он полез драться со своим давним другом Брюсом Уэйном. К счастью, Кларк Кент всегда так сильно доверял Брюсу, что подарил ему криптонит как способ сказать «братаны навсегда». Это и спасло Бэтмена. Но обиду на Плющ он затаил.

История Памелы Лилиан Айсли прямо противоположна истории Кэрол Феррис. Когда-то Памела была ученым-биологом, над которым ставил эксперименты ее руководитель. Она научилась управлять растениями, изменять их и понемногу мутировала сама, в том числе постигнув секрет феромонов, способных привлекать мужчин и подчинять их рассудок. До превращения в Ядовитого Плюща девушке доводилось помогать людям и даже спасать их, но после преображения растения встали в списке приоритетов на верхнюю строку.

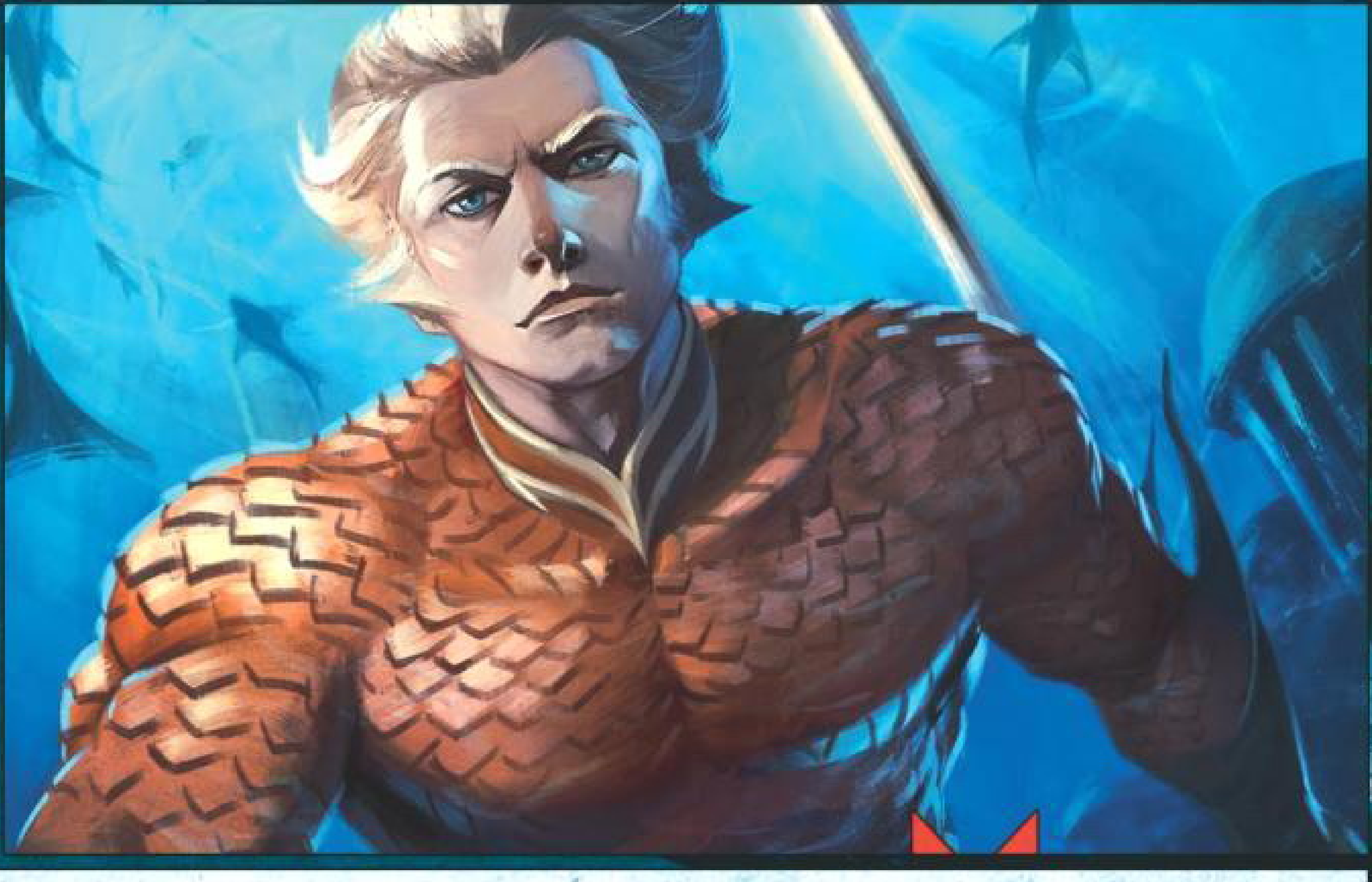
В 1996 году DC Comics решили познакомить читателей со «светлой» стороной персонажа. По новой версии, Плющ входила в элитную команду супергероев-женщин Birds of Prey, возглавляемую Черной Канарейкой и Оракулом, бывшей Бэтгерл. Там она успешно боролась со злом, но совсем недолго: героиню развратила Харли Квинн, ее единственная подружка, которая переманила Ядовитый Плющ в Секретное общество суперзлодеев, антипод Лиги Справедливости.

Единственным кновоплощением Плюща стала роль Умы Турман в фильме «Бэтмен и Робин» Джоэла Шумахера. Увы, картина продемонстрировала лишь малую часть способностей злодейки — в играх серии Arkham героиня представлена куда более толково.

В Infinite Crisis Ядовитый Плющ выступает чемпионом контроля. Ее способности позволяют лечить союзников, повышать их характеристики, закрывать их растительным щитом от атак и дезориентировать членов вражеской команды. В рамках игрового процесса она во многом напоминает свою подругу Харли, однако обладает веским преимуществом — умение «смертельная флора» позволяет создать неподалеку от Памелы ядовитую зону в виде круга, который замедляет врагов и наносит им серьезный силовой урон. Как говорит сама Плющ в игре, «Ты правда считаешь, что сможешь одолеть мать-природу?». ■

АНТОН БЕЛЫЙ

# Аквамен



Завершает нашу подборку Аквамен, правитель Атлантиды и король Семи Морей (титулы, если что, официальные!). Аквамен — лучший пловец, водолаз, ныряльщик и ~~спасатель Малибу~~ командир подводного мира. В воде с ним не сравнится почти ни один смертный, но, увы, почти всегда действие комиксов происходит где-нибудь на суше или в космосе, где Аквамен уже не так силен, как в своей родной стихии. Героям-то воздух нужен, а Аквамену — не очень.

Девиз чемпиона — «Все познают мощь Атлантиды!», именно оттуда Артур Карри и родом. Этот ихтиандр появился на свет благодаря любви смотрителя маяка и королевы подводного королевства. Как только СМИ узнали о необычном человеке-амфибии, они растиражировали историю Артура по всем каналам и тем самым скомпрометировали его отца: надеясь получить информацию о недоступном для смертных мире, суперзлодей Черный Манта разыскал родителя Аквамена и запытал до смерти. Испугавшись участи отца, герой сбежал под воду — воздух ему уже был не нужен.

В Атлантиде Аквамена нарекли правителем всего волшебного королевства, но он довольно быстро устал сидеть на троне. Взяв с собой жену Меру и символ власти — королевский трезубец, — он вернулся в наземный мир.

До того как откликнуться на зов Уотана, Аквамен охранял берега океана, защищая оба мира, земной и подводный, от возможных напастей. Отслеживать происходящее в океане ему помогала телепатическая связь.

Впервые супергерой появился в 1941 году в одном комиксе с Зеленой Стрелой и другими миротворцами (More Fun Comics #73), но настоящей популярности долгое время добиться не мог. Дело в том, что Аквамен неоднократно подвергался критике фан-сообщества — его выбрали объектом издевок и нападок, о которых DC Comics прекрасно осведомлены и стараются иронизировать. Так, личность этого якобы аутсайдера смешно обыграли в мультсериале «Губка Боб Квадратные Штаны», представив престарелую пародию на Аквамена по имени Русалочкин (Mermaid Man), и в шоу «Робоцып», где человек-амфибия безуспешно пытался устроить свою личную жизнь в пабе.

Отплатить за все эти издевательства Аквамен может в Infinite Crisis — здесь он выступает в качестве громилы. Благодаря выносливости, фантастически прочной броне из чешуи и агрессивным атакам герой превращается в силу, с которой приходится считаться.

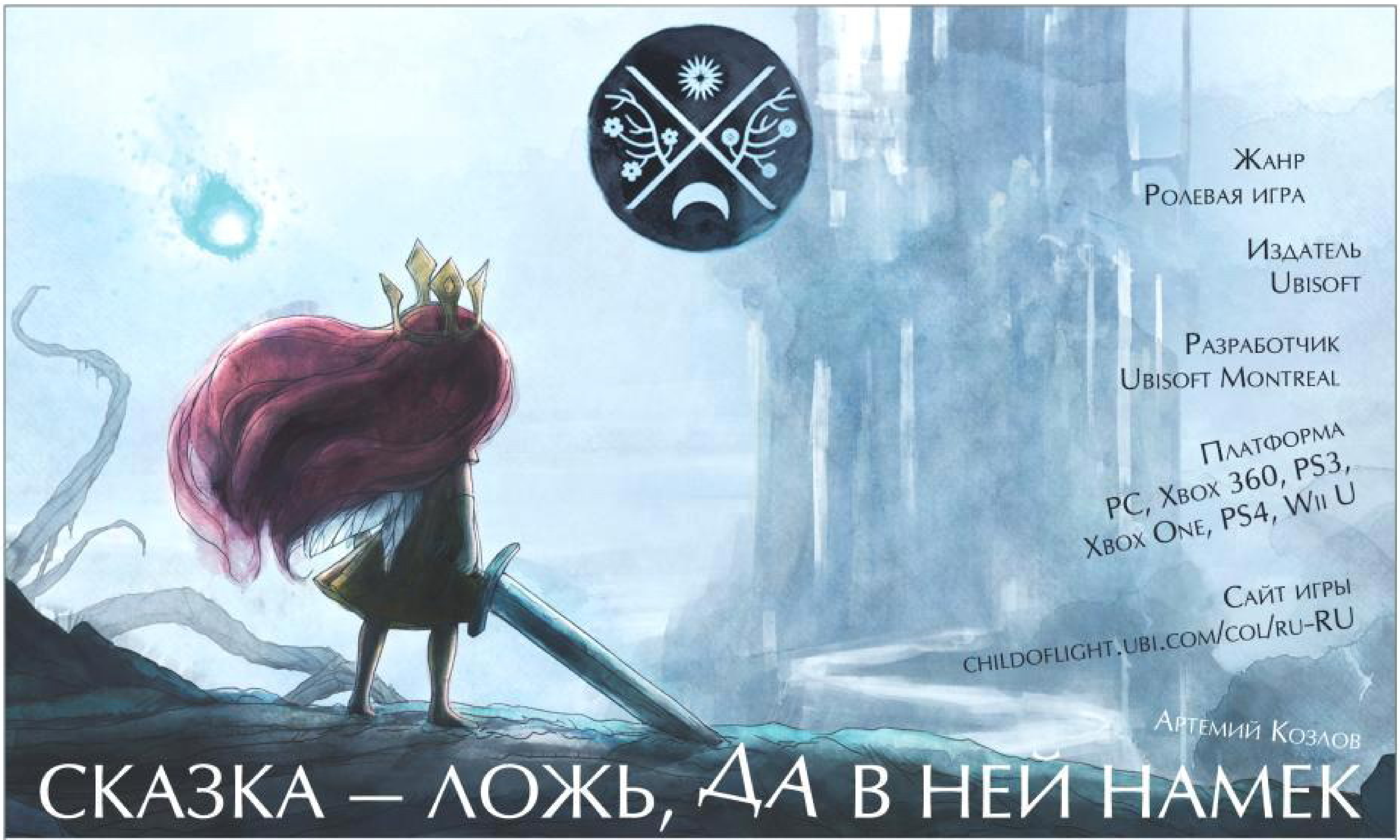
Пассивное умение «прилив» позволяет ему возвращать потерянное здоровье при нанесении урона врагам, а «суперсила» — даже на суше метать свой трезубец, сбивая спесивых врагов с ног. Как и Зеленая Стрела, Аквамен использует три стойки, влияющие на эффективность его абсолютной сверхспособности «сила Атлантиды». Аутсайдер, говорите?

Схватка с Черным Мантой.

Даже король Атлантиды знает горечь поражения.

Во время ссоры с Бэтменом.

# CHILD of LIGHT




Системные требования
Необходимо: Dual Core 2,8 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
Желательно: Quad Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

## Сказка — ложь, да в ней намек

Child of Light родилась из простой и чистой любви к сказкам, jRPG и «золотому веку» иллюстраций. Она совсем небольшая, в отличие от других игр **Ubisoft Montreal**, — ее делали около года, причем, если верить титрам, большую часть основной команды составили художники. Разработчики называют Child of Light «интерактивной поэмой», но, признаться честно, именно поэма из нее так себе. В первую очередь это незабываемая ожившая картина. Во вторую — неожиданно приятная игра.

### Вы требуете, чтобы я придумывал рассказ

Последние годы девятнадцатого века (хотя на самом деле совсем неважно какого). Аврора, дочка австрийского герцога, приходит в себя в Лемурии — волшебной стране, пребывающей в глубоком запустении. Разумеется, скоро Аврора все исправит и всех спасет, но это позже; пока что она одержима одной мыслью: вернуться домой к отцу.

История Child of Light проста настолько, насколько это вообще возможно. Персонажи, которых повстречает Аврора, — не столько персонажи, сколько ходячие символы. На каждого приходится по одной, самое большее по две черты характера: клоун Тристис непробиваемо заунывен, а ушлый мышонок Роберт всю игру думает о наживе и тоскует по возлюбленной. Все. Конец.

А разгадка одна — Child of Light сильна не историей, а тем, в чем (и как) она подается. Это сказка. В этой сказке все говорят стихами, легкими, часто небрежными; встречаются фразы, которые будто ввернули просто ради стройности и рифмы, а иногда, наоборот, стихотворный размер ломается. Но этого достаточно. Совершенно достаточно, чтобы диалоги перестали казаться наивной ахинеей и помогали формировать образ волшебной Лемурии, где чудеса, и леший, и все такое прочее. Это на поверку гораздо приятнее и интереснее прямолинейного подхода **Ni no Kuni**, где высокую мораль о том, что дружба и трудолюбие всегда побеждают, сорок с лишним часов вдалбливают в зрителя чугунным дрыном.

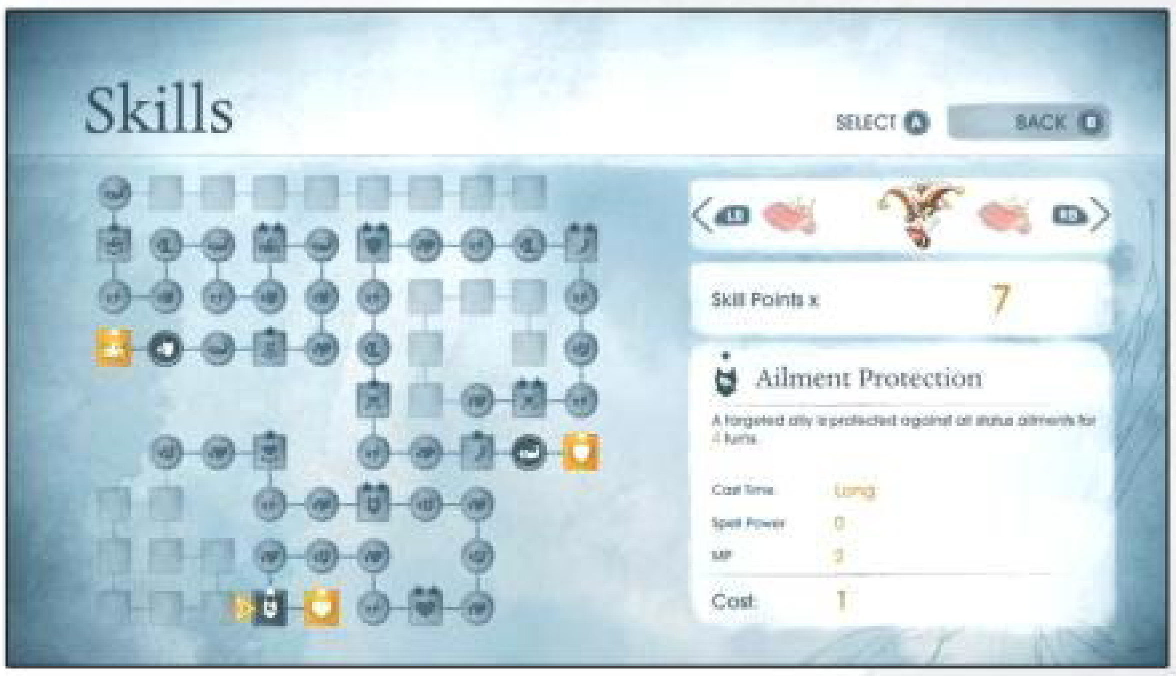
В то же время сама Лемурия прекрасна настолько, что Child of Light вполне могла бы избавиться от всего остального, оставив только картинки и музыку. Когда речь заходит о вдохновении, авторы в первую очередь вспоминают Йона Бауэра — знаменитого иллюстратора, прославившегося работами со шведским фольклором, милыми, добрыми, но непременно чуть-чуть жутковатыми. Однако Бауэр здесь не один. Что-то отыщется от Гарри Кларка (он среди прочего роскошно иллюстрировал мистику Эдгара По), Артура Рэкхема с Эдмундом Дюлаком и от первого (и лучшего!) художника серии **Final Fantasy** Ёситаки Амано. Последний, кстати, нарисовал по мотивам Child of Light картину для одного из трейлеров — жаль, что в самой игре его работ не найти.

Главная мысль: ни один из этих художников не рисовал сказки сахарно-жизнерадостными. В них всегда была тайна, загадка, необъяснимая чертовщина. У них была своя атмосфера — сказочная, но при этом неуловимо странная. И легко понять, почему так. В конце концов, в одной известной сказке девочку съел волк, в другой, чуть менее известной, девочка наступила на хлеб и утонула в луже, а в третьей палач отрубил девочке ножки в красных башмачках.

С Авророй ничего подобного не происходит, но это не мешает Child of Light так походить на работы великих иллюстраторов. Бауэровская чудь бродит на фоне пейзажей Дюлака, и разница только в одном: здесь все живое и двигается. Жители Лемурии анимированы очень просто — каждый герой похож на бумажную куклу, приведенную в движение крючками и нитками, — но среди сказочных акварелей это более чем уместно. На их фоне, как гостья из «реального мира», выделяется Аврора, которая одна из немногих удостоилась трехмерной модели. И пусть даже та слеплена из условных двух с половиной полигонов, в движении она завораживает. Аврора выглядит как самая настоящая семилетняя девочка — если бы настоящей девочке дали крылья, корону и полутораметровый меч.

**В Лемурии бардак.** В этом месте живут одни вороны. В другом — одни мыши. Правда, мыши мышами были и будут, а вот с воронами что-то не так.

**По пути можно** заглядывать в случайные домики и пещеры. Там можно найти что-то ценное или наткнуться на какую-нибудь забавную сценку.




**Древо навыков** вызывает в памяти урезанную Sphere Grid из Final Fantasy X или, если искать ближе, систему перков из Far Cry 3. Все как обычно: выбираем, какие бонусы и навыки нам милее, и движемся в предпочитаемом направлении.

## И тянется неспешно нить моей волшебной сказки

Крылья Авроре достаются почти в самом начале: шагая пешком, не увидеть и половины Лемурии. Локации здесь большие и запутанные. Почти всегда с основного пути можно свернуть, чтобы наткнуться на сундук с зельями или самоцветами (они тут вместо экипировки), подземелье с монстрами, побочный квест или хотя бы листочек со стихотворением о двух мирах. Больше всего путешествия напоминают об Aquaria — независимом чуде семилетней давности. Сходство усиливается, когда появляются ловушки, шипы и прочие гадости, между которыми приходится лавировать, чтобы не поломать Аврору. Угроза чисто символическая — убиться об них сложно. Но пасущиеся повсюду монстры с радостью помогут угробить девочку окончательно.

Когда приходится сражаться, следы Aquaria исчезают. Систему боя разработчики позаимствовали из классических jRPG, она пошаговая и замешана на своевременном применении разных способностей и атак. Вместе с Авророй может сражаться один из ее товарищей. Каждый из них владеет своим набором навыков, причем героев можно заменять на лету, чтобы получить доступ к нужным способностям. Против уязвимых, скажем, к огню монстров пригодится стихийная магия маленького бородача Финна, а в битвах с боссами помогут некислые умения поддержки сводной сестрицы Авроры.

Тут все типично. Но отношение к боевке в корне меняет одна небольшая деталь — на самом деле она... не совсем пошаговая. Герои и монстры ходят в согласии со шкалой инициативы, явно позаимствованной из Grandia 2. Когда наступает ход одного из персонажей, время останавливается и мы выбираем действие, однако выполнится оно не сразу: даже простому пинку потребуется пара мгновений на подготовку, а на мощное заклинание, накрывающее всех противников разом, потратится несколько секунд. Это много. Если успеть ударить персонажа в это время, весь прогресс в подготовке обнулится и героя откатит назад по шкале.

Это касается и вас, и ваших противников, так что в бою нужно следить не только за способностями и уязвимостями, но и за тем, стоит ли сейчас атаковать (и чем — быстрой атакой или все-таки сильной) или лучше поставить блок. Если грамотно чередовать действия, можно вообще не позволять врагу шевелиться. Правда, позже противники (в первую очередь боссы) научатся противодействовать прерываниям, и придется искать новые тактики.

Сражения действительно получились глубокими и интересными, хотя под конец кажется, что из системы можно было бы выжать намного больше. После щадящей первой половины игры в Аврориных запасниках скапливаются тонны мощнейших лечащих зелий, и ближе к финалу боссы, которые должны представлять собой чудовищную опасность (и представляли бы, если бы не тонны банок), травятся терпением и тупым усилием, приложенным к одному-единственному месту. Это не слишком страшно — к тому времени сражения едва ли успевают надоесть, да и игра не совсем о суровых боссах. Но все же обидно. Немножко. Самую чуточку.

## К закату дело наконец доходит до развязки

Еще за Авророй всюду следует светлячок Игникулюс. Он очень полезный — сияет в темноте, помогает решать простенькие загадки с тенями, летает к тайникам, до которых девочка не может добраться сама, и светит в глаза врагам, чтобы их ход наступал позже вашего. Ценнее всего, наверное, последнее: «засветка» отдельных противников — еще одно средство контроля, благодаря которому драться становится еще немного интереснее.

Обычно вы командуете Игникулюсом при помощи правого стика, но при желании управление им можно перевесить на другой геймпад или клавиатуру. Получается простейший кооператив: один рулит Авророй и отдает приказы в сражениях, а другому достается светлячок, которым он печально парит по экрану. С ровесниками так лучше не играть, если не хотите, чтобы те померли с тоски, — это нужно скорее для детей и бабушек, которые отказываются смотреть сказку про Аврору, но хотят в нее играть, пусть и не умеют. Кооператив из **Super Mario Galaxy**, **Puppeteer** и других сравнительно семейных игр — как раз то, что нужно такой сказке. Здесь ребенок может почувствовать причастность к происходящему — именно этого очень не хватало пресловутой Ni no Kuni.

Еще Ni no Kuni не хватало перевода на русский, а Child of Light с переводом повезло. Не считая голоса рассказчицы, знакомого по тысяче совсем не сказочных ролей (впрочем, слышно его редко), адаптация вышла очень приятной. Можно поругать за глагольные рифмы и прочие вещи, от которых эстеты обычно мрут в адских муках, но исходные стихи этим тоже немножко страдают — ничего страшного.

■■■

Лемурия не то место, где задерживаются надолго. Child of Light проходится часов за семь, максимум — за десять. Но больше и не надо. Это не слишком захватывающая история, не слишком изобретательная игра, но зато — просто исключительная книжка с движущимися картинками. И возможность продолжить игру после финала (собрать оставшиеся секреты и разобраться с побочными делами) прозрачно намекает, что вы сюда еще вернетесь. Хотя бы для того, чтобы посмотреть и послушать. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✓
Легко освоить ✓

## Дождались?

Простая, но обаятельная сказка. Даже при том, что Child of Light слегка выдыхается ближе к финалу, окончательно отпустить она не успевает — слишком уж тут тепло и уютно.

Геймплей ★★★★★★★★☆☆ 8
Графика ★★★★★★★★★★ 10
Звук и музыка ★★★★★★★★★☆ 9
Интерфейс и управление ★★★★★★★★☆☆ 8

Рейтинг
**8,0**
«Отлично»

МАКСИМ БУРАК

# BROFORCE

**ЖАНР**
Экшен-платформер
**ИЗДАТЕЛЬ**
Devolver Digital
**РАЗРАБОТЧИК**
Free Lives Games
**ПЛАТФОРМА**
PC
**САЙТ ИГРЫ**
freelives.net/broforce-game

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
**НЕОБХОДИМО:** Dual Core 2,8 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Dual Core 3,1 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

## ТЫ НЕ УБЕЖИШЬ ОТ СВОБОДЫ

Человек, которому Арнольд Шварценеггер знаком в первую очередь как бывший губернатор Калифорнии или бизнесмен, занимающийся почтовыми рассылками, не сразу сможет уловить всю маскулинную романтику Broforce. Чтобы в полной мере проникнуться восьмибитным сюжетом и потрясающим набором главных героев, нужно было посвятить львиную долю своей молодости просмотру всевозможных боевиков с Майклом Дудикоффым и Сильвестром Сталлоне, а также отыграть в **Contra** хотя бы часов сто.

Мода на псевдоклассические видеоигры среди независимых разработчиков не утихает уже который год, но чаще всего пиксельный визуальный стиль и какое-то неуверенное подражательство используются как непродуманная самоцель, что лишает их всякой ценности. Broforce — совсем другой случай.

Игра даже не пытается быть очередным бестолковым инди-клоном Contra или **Metal Slug**. Это концентрированный пузырь с мальчишеской поп-культурой восьмидесятых-девяностых годов прошлого века, включающий не только мотивы лучших произведений про напалм и разлетающиеся гильзы, но даже глянцевые плакаты Терминатора и Ван Дамма, которыми вы с энтузиазмом обклеивали стены своей комнаты.

У **Free Lives Games** получился некий гипертрофированный культ того времени в формате видеоигры, в котором нет лишних деталей — только качки с огромными пушками, мечами и взрывчаткой, сатанинские террористы и пришельцы, оставляющие после себя кровавые ошметки. А также злодей в виде рогатого дьявола, который оскверняет своим присутствием звездно-полосатый флаг в конце каждого уровня.

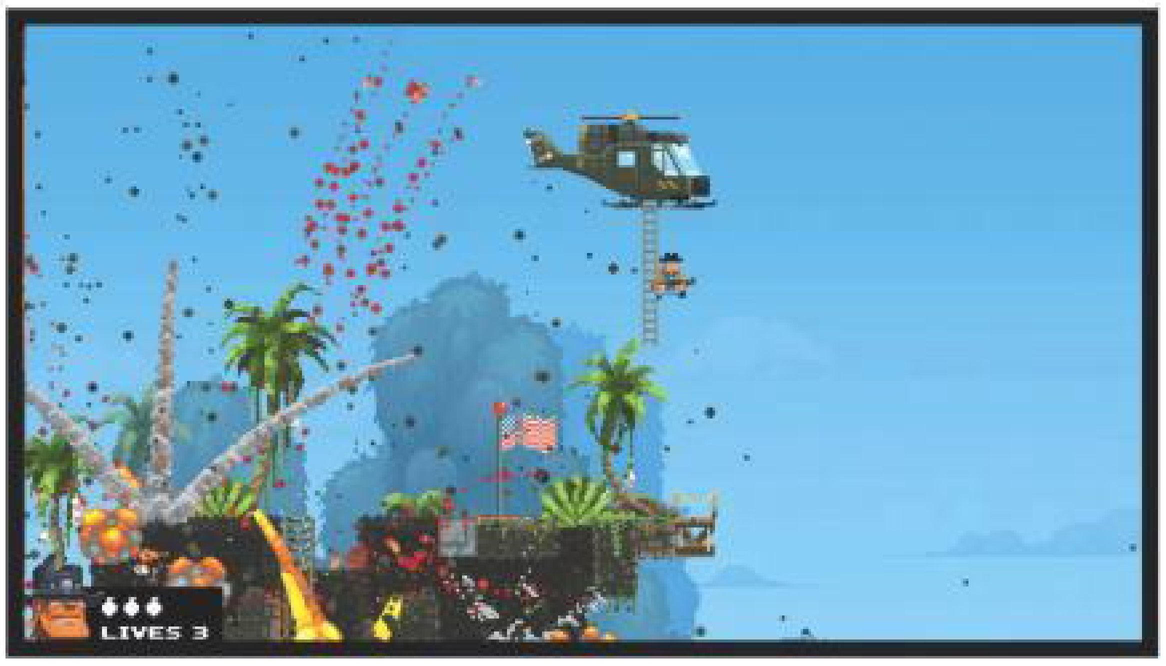
### БРОБОКОП, БРОММАНДОС И БРОМИНАТОР

Broforce — это элитное спецподразделение, испытывающее недостаток правительственного финансирования и одновременно переизбыток патриотично настроенных героев. Когда они узнали, что святому демократическому укладу американской жизни угрожают террористические силы, чьи корни уходят прямиком к дьяволу, пришельцам и еще черт знает кому, наши воины бросились жечь и убивать во имя свободы.

Взрывать в игре можно не только бочки, баллоны и автомобили, но и практически все остальное.

Боссы кажутся сложными лишь поначалу. Через некоторое время встречи с очередным громилой начинаешь ждать как праздника.

Большую часть времени главного героя придется высматривать в подобной огненно-кровавой каше.




Финал любого уровня всегда одинаковый: прилетает вертолет, все взрывается.

Известных персонажей культового кино можно узнать без особых проблем, хотя разработчики немного и завуалировали их имена приставкой «бро». Вместе с вами резать глотки бандитам будут Рэмбро, Бро Дредд (Сильвестр Сталлоне), Броммандос, Бронан-варвар, Броминатор (Арнольд Шварценеггер), Бро Хард (Брюс Уиллис), Брочете (Дэнни Трехо), мистер Андербро (Киану Ривз), а также Бробокоп (Питер Уэллер), Индиана Бронс (Харрисон Форд), Бро в черном (Уилл Смит) и другие (список продолжает расширяться — игра находится в раннем доступе Steam).

У каждого героя в распоряжении уникальный арсенал, но независимо от того, кто находится у вас в подчинении, суть и темп игры почти не меняются. Вы в любом случае будете прорываться сквозь толпы врагов, трансформируя их в кровавое месиво, запрыгивать на уносящиеся взрывом газовые баллоны и ровнять с землей не только различные здания, но и, собственно, саму землю.

Играть в Broforce спокойно, руководствуясь тактикой, не получается. Каждый второй ваш выстрел задевает какую-то бочку с горючим, от ударной волны детонирует жилет с тротилом на террористе-смертнике, этот взрыв, в свою очередь, задевает газовый трубопровод, и наступает армагеддон: с пальм валятся травмирующие врагов кокосы или все обозримое пространство накрывает адским пламенем. Тут уж ничего не поделаешь, демократия не приходит по-тихому — она вышибает двери, проламывает стены и убивает всех, кто попадет под горячую и независимую руку.

## ЯЩИК БРОНДОРЫ

В Broforce нет новомодной системы прокачки и вообще моментов, где нужно сбавить темп, подумать, куда идти, или что-то выбрать. Игроку даже не позволяют самостоятельно избрать себе персонажа: начинаете вы случайным героем, а когда освобождаете из клетки очередного узника, то получаете еще одну жизнь и трансформируетесь в кого-то нового. Если умрете — жизнь пропадет, а вы возродитесь в другом обличье.

Отсутствие тормозов, бесконечная смена героев и постоянно нарастающий темп хочется назвать ключевыми преимуществами Broforce перед любой другой подобной игрой. Здесь вы на безумной скорости проноситесь по локациям, шинкуя, расстреливая и взрывая террористов, на ходу вытаскиваете из плена братьев по оружию, в буквальном смысле уничтожаете две трети уровня, а потом запрыгиваете в вертолет и уноситесь в закат под всполохи огня и божественное гитарное соло. Игра начисто лишена механик, которыми оказалась перегружена вышедшая почти день в день **Mercenary Kings**, — никаких вам радиопереговоров, сбора ресурсов и бестолковых вежливых бесед с десятком невнятных персонажей. Только яркие взрывы и борьба за свободу.

И хотя такая незамысловатая кампания с сюжетом про уничтожение тракторов-ракетоносцев и другой военной техники и без того гарантированный фестиваль радости, Broforce ей не ограничивается. Наряду с одиночным режимом в игре уже доступен кооператив (локальный и онлайн), в котором могут собраться до четырех человек. Игроки по большей части мешают, а не помогают друг другу (подрывают, лезут под пули), но это нисколько не препятствует безудержному веселью. Случайно убив своего «бро», вы менее чем за десять секунд найдете очередную клетку, освободите узника и тем самым вернете напарника к жизни. Благодаря этому неудачи всегда воспринимаются без злости и негатива, любая ситуация с братоубийством обращается в шутку и придает миссии по спасению мира еще больше ценности и смысла.

Кроме кооператива, в Broforce в тестовом порядке уже работают и другие режимы. В Deathmatch и Bro-Op игроки воюют друг против друга или компьютерных террористов, а в Explosion Run выполняют миссии на время, пытаясь обогнать непрекращающийся хаос разрушения. Кроме того, уже доступен невероятно интуитивный редактор уровней, в котором можно создать локацию, состоящую из взрывчатки на 95%, и поделиться ей со всем сообществом. И это даже не финальная версия игры! Разработчики обещают не только улучшить многое из того, что в ней уже есть, но и добавить что-то новое — например, новых героев. Но, честно говоря, Broforce и в текущем состоянии невероятно хороша.

■■■

Free Lives Games подарили нам не очередной современный run and gun, а что-то вроде актуальной Contra, лишенной многих условностей и помноженной на безумие и колорит старых кинобоевиков. С первого уровня и до первых лучей рассветного солнца за окном Broforce удерживает внимание исключительно своим ядерным игровым процессом, избегая ненужной смысловой нагрузки. Чистый геймплей и ничего кроме. Разработчики обещают еще больше нововведений, обновлений и улучшений, хотя очень сложно поверить, что эта игра может стать еще лучше. Не пропустите. ■

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

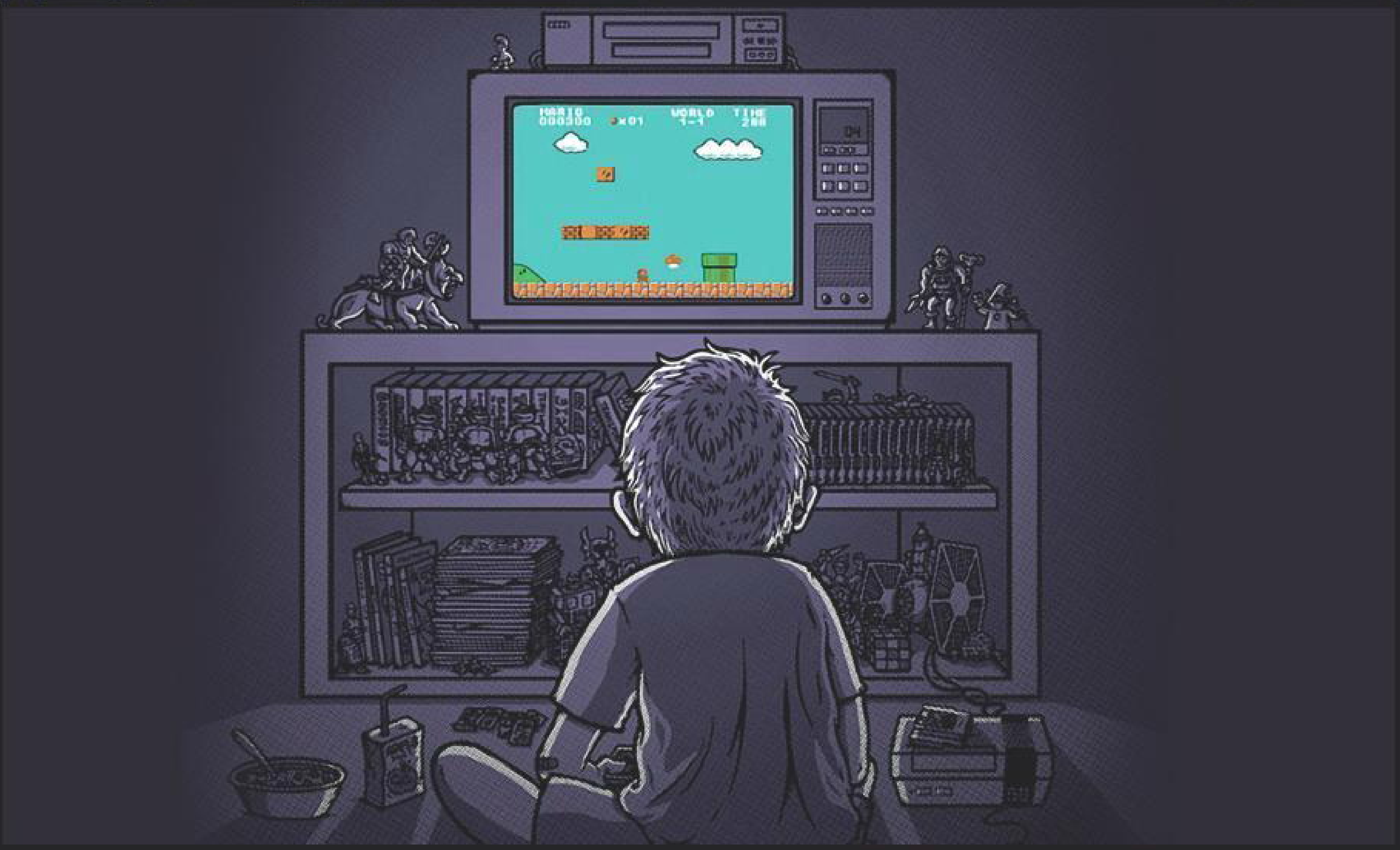
Невероятно быстрый экшен-платформер, в котором нет ничего лишнего. Ну а большие пушки, блестящие мускулы и прочие атрибуты войны с антидемократическим укладом жизни заодно делают Broforce одной их самых мужских игр на сегодняшний день.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 10 |
| ГРАФИКА | 8 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 10 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8 |

**РЕЙТИНГ**

**9,5**

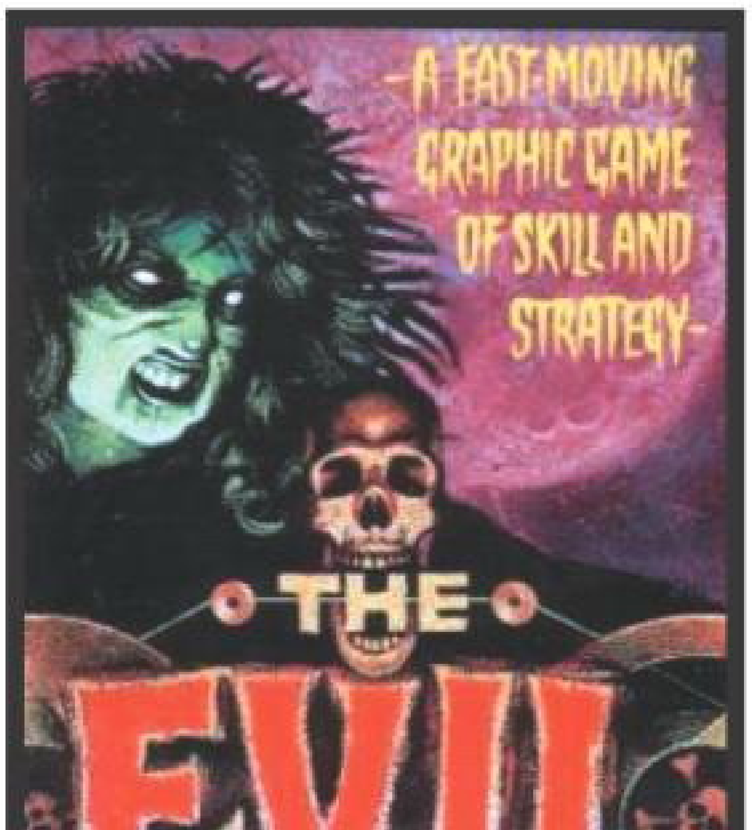
«ВЕЛИКОЛЕПНО»



# С БРЕВНОМ НАПЕРЕВЕС

В платиновые времена маскулинных боевиков найти хорошую видеоигру, основанную на фильме, было едва ли не сложнее, чем убедить собственную мать в том, что завтра тебе действительно ко второму уроку. Тогда игры по лицензии (как, впрочем, и сейчас) чаще всего оказывались чем-то настолько шаблонным и невнятным, что нормально продавались исключительно благодаря успеху фильмов, к которым были приурочены. Так давайте же поговорим о наиболее известных играх восьмидесятых-девяностых, которые не только основаны на наших любимых боевиках, но и фактом своего существования не очень сильно оскверняют фильмы-первоисточники.

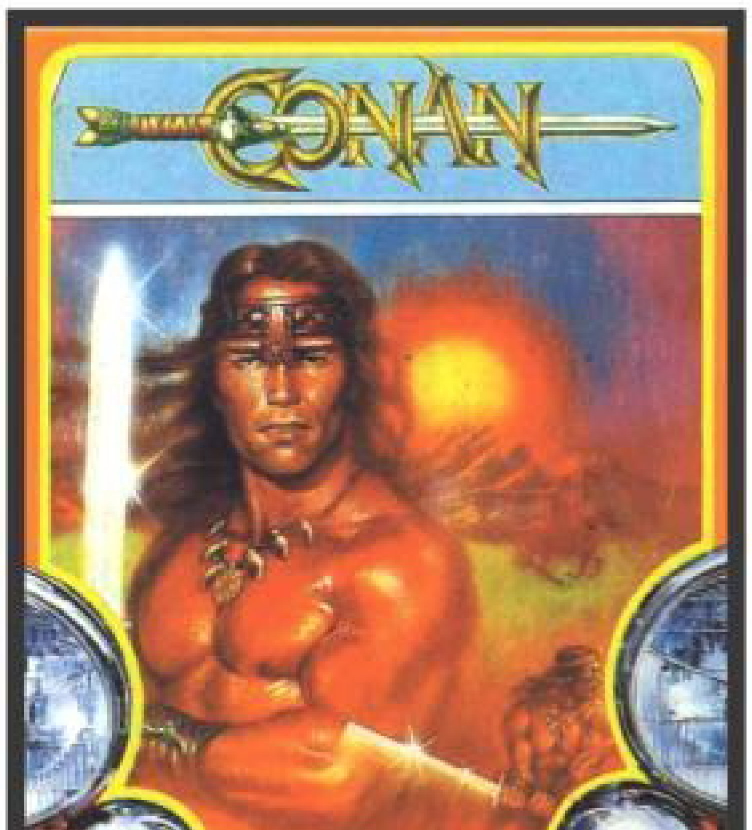
## THE EVIL DEAD
### (ДОМАШНИЕ КОМПЬЮТЕРЫ, 1984)



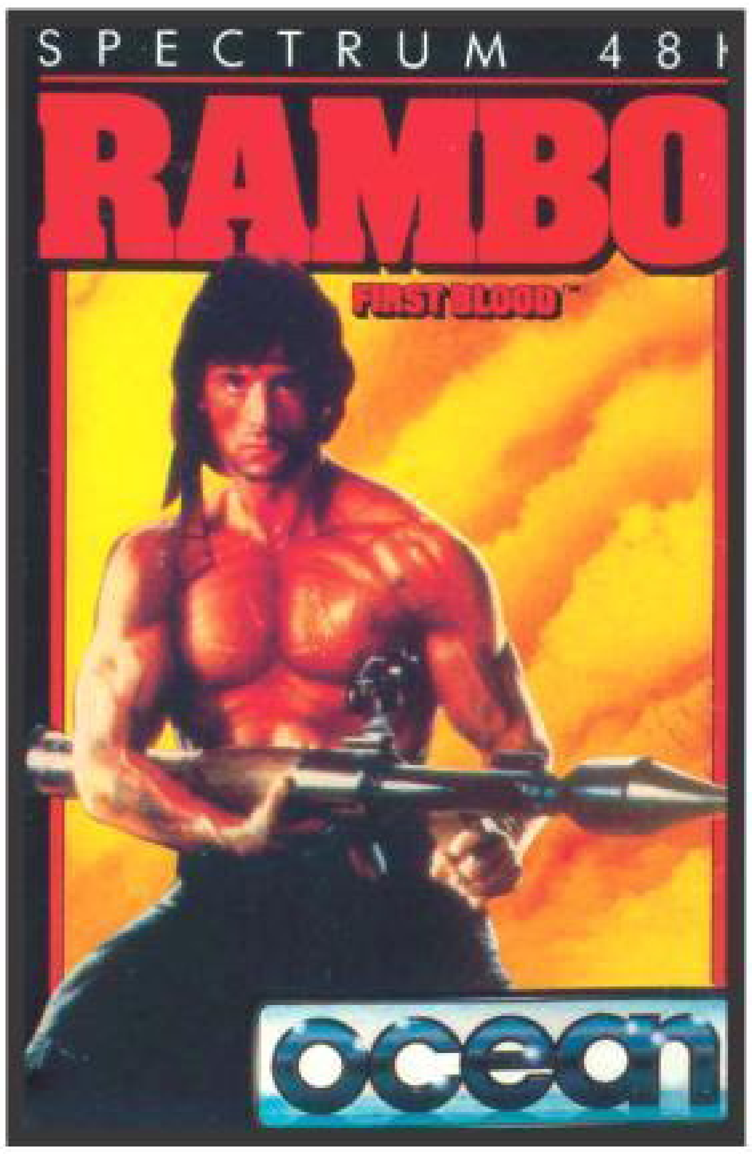

Первая игра в серии «Зловещие мертвецы», которую студия **Palace Software** разработала для Commodore 64. Здесь мы в роли Эша должны были закрывать окна в небезызвестной хижине, а также убивать с помощью топоров, лопат и дробовиков попавших внутрь монстров. И хотя игра даже по сегодняшним меркам незамысловата и проста, как ситцевые трусы, играть в нее довольно весело. По крайней мере, непродолжительное время.

## CONAN: HALL OF VOLTA
### (ДОМАШНИЕ КОМПЬЮТЕРЫ, 1984)

Знаменитый перекачанный меченосец, вооруженный шпагами-бумерангами, пробирается сквозь толпы скорпионов, драконов, муравьев и летающих глаз к замку мерзкого Вольта... Для того времени в **Conan** все было хорошо, тем более что в 1980-е игры по фильмам со Шварценеггером, к сожалению, получались очень тухлыми (простите, но это единственное подходящее слово). Особенно проекты по «Коммандос» (не перепутайте с замечательной **Commando** от **Capcom**), «Последнему киногерою» и «Хищнику». В **Predator** Арнольд вообще бегал в розовых панталонах и убивал десятки чудовищ, умеющих только застревать в стенах и стрелять мимо героя.



## RAMBO (ДОМАШНИЕ КОМПЬЮТЕРЫ, 1985)

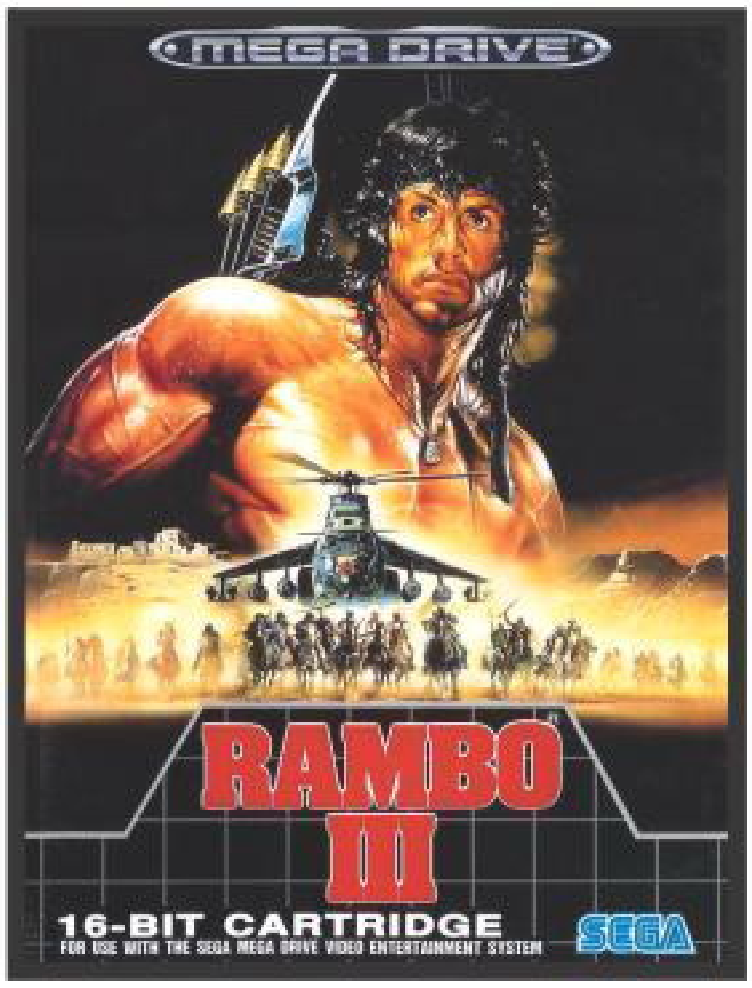



Очень хорошая игра по мотивам «Рэмбо», которая полностью повторяет сюжет фильма. Один из первых проектов, где нужно было не только убивать толпы врагов из солидного арсенала (с бесконечными патронами), но и пилотировать большой блестящий вертолет, а также выполнять некоторые задания по-тихому.

## ROBOCOP 1-3 (ДОМАШНИЕ КОМПЬЮТЕРЫ И КОНСОЛИ, 1988-1994)

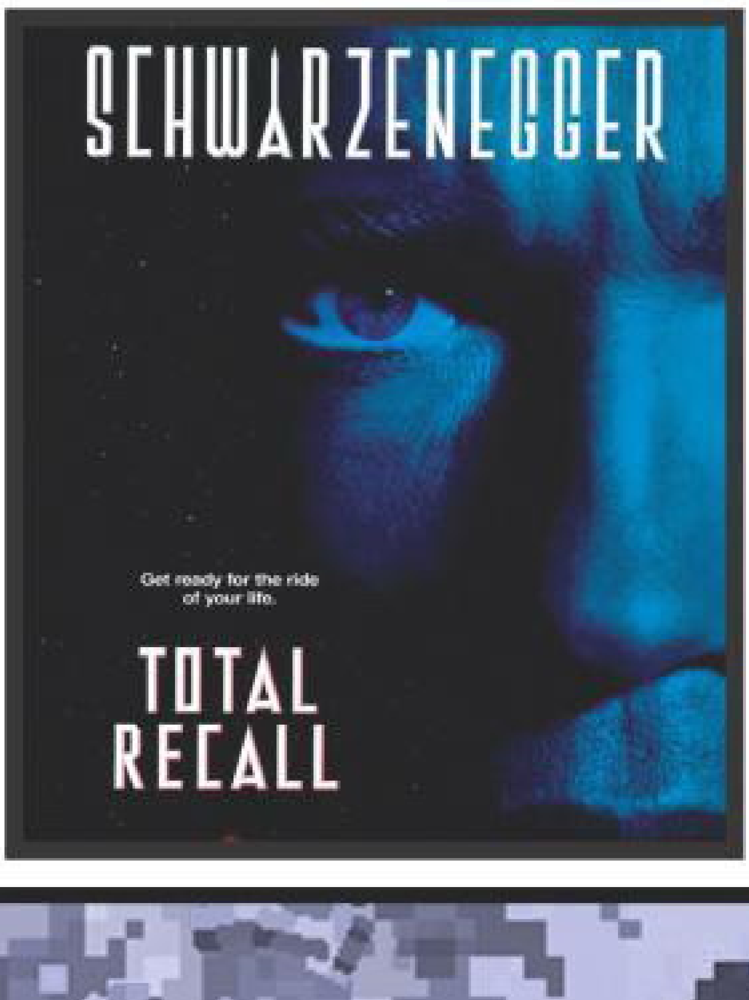
Лицензию на создание игр по «Робокопу» **Ocean Software** заполучила еще на стадии написания сценария для первого фильма. В итоге разработчики выпустили трилогию для самых разных платформ, за которую им уж точно не стыдно: узнаваемые локации из фильмов, чертова дюжина шаблонных преступников и, разумеется, сам Робокоп — о чем-то большем в то время мы и мечтать не могли. Все три части публика приняла достаточно хорошо, а какие-то профильные издания даже наградили некоторые выпуски званием «Игра года». Еще в 1993-м вышел приличный run and gun **RoboCop Versus The Terminator**, но к фильмам никакого отношения он не имел.

## RAMBO 3 (SEGA MEGA DRIVE, 1989)



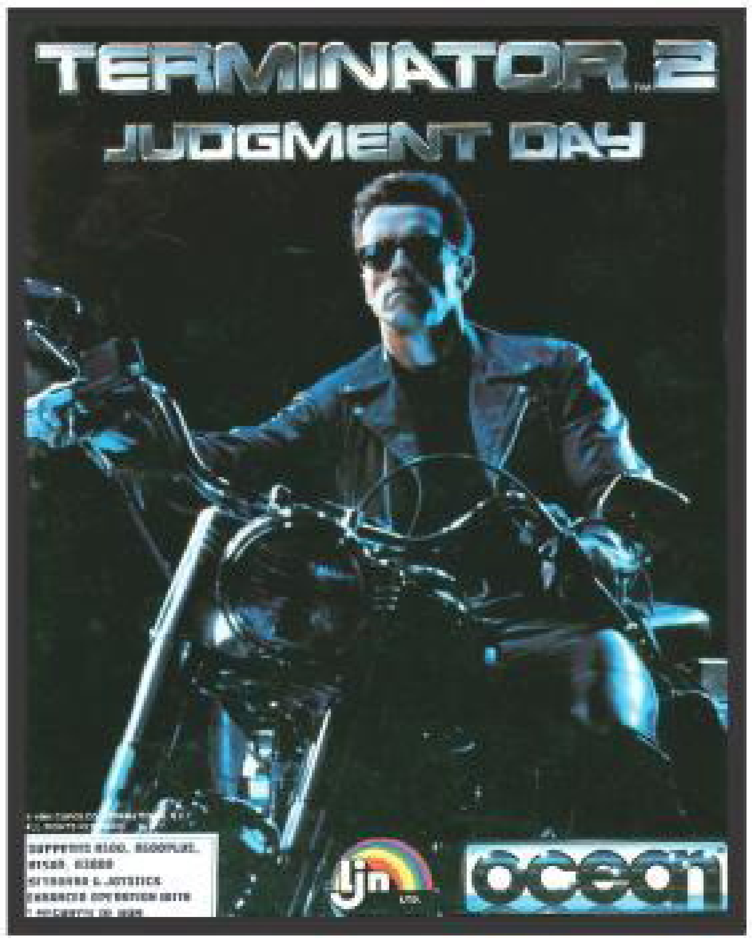

Не шибко звездная, но вполне любимая фанатами фильма игра, повторяющая сюжет «Рэмбо 3». Мышцы, взрывы, выстрелы и тестостерон на протяжении шести разнообразных миссий, где нужно не только двигаться от входа к выходу, но также освобождать пленных и подрывать оружейные запасы противника. Примечательно, что одна из миссий проходила от первого лица: управляя танком, вы должны были устранять бесчисленных врагов, а в конце сразиться с боссом-вертолетом.

## TOTAL RECALL (ДОМАШНИЕ КОМПЬЮТЕРЫ, NES, 1990)




Не жестокая, а скорее веселая игра по фильму «Вспомнить все», в которой герой Шварценеггера мощными ударами кулака выбивает карликов, полицейских и бомжей за пределы экрана и даже катается на футуристическом транспорте. Версию для NES сильно ругали за убогую графику и слабый геймплей, а вот на домашних компьютерах игра вышла вполне хорошей.

## TERMINATOR 2: JUDGMENT DAY (SNES, SEGA MEGA DRIVE, 1991)




По фильмам про терминаторов сделали огромное количество игр, но самой знаковой из них стала **Terminator 2: Judgment Day** (к слову, в полноценном виде игра представлена только на аркадных автоматах). Любимые герои, непрекращающийся экшен, фирменное «Hasta la vista, baby» Арнольда Шварценеггера, а также финальная битва с жидким терминатором сделали Judgment Day одной из лучших игр начала девяностых. Во всяком случае для тех, кто застал ее в нежном возрасте.

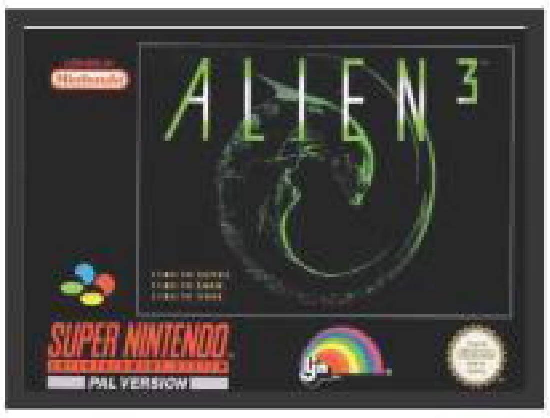
### ИГРОМАНИЯ LIVE

Всем напоминаем, что в AppStote и Google Play можно скачать на свой смартфон приложение «Игромания Live», которое позволяет оживить некоторые страницы журнала. Например, если навести телефон на эту страницу, то вы увидите видеомнение по BroForce

## SUPER STAR WARS (SNES, 1992)

Как и в предыдущем случае, среди игр по «Звездным войнам» есть из чего выбрать. Но из заданного периода хочется остановиться именно на **Super Star Wars** — хотя бы из-за того, что она отдаленно основана на фильмах. К тому же это, кажется, одна из самых сложных игр за всю историю. Даже сегодня, когда разные хитрости позволяют играть в нее с бесконечным запасом жизней и сохранениями чуть ли не в любом месте, пройти Super Star Wars от начала и до конца — задача практически невыполнимая.

## ALIEN 3 (SNES, 1993)




В Alien 3, как ни странно, есть лучшее от всех фильмов трилогии: тесные вентиляции из первого «Чужого», бесподобный арсенал второго фильма и потрясающий сеттинг третьего. Среди десятка проектов про ксеноморфов Alien 3 хочется выделить именно из-за внушительной разноплановости. Здесь приходилось не только устраивать вязкое месиво из инопланетян, но и бороться за собственную жизнь и жизни других обитателей планеты (вы освобождали их из плена), искать потайные локации и немножко пугаться.

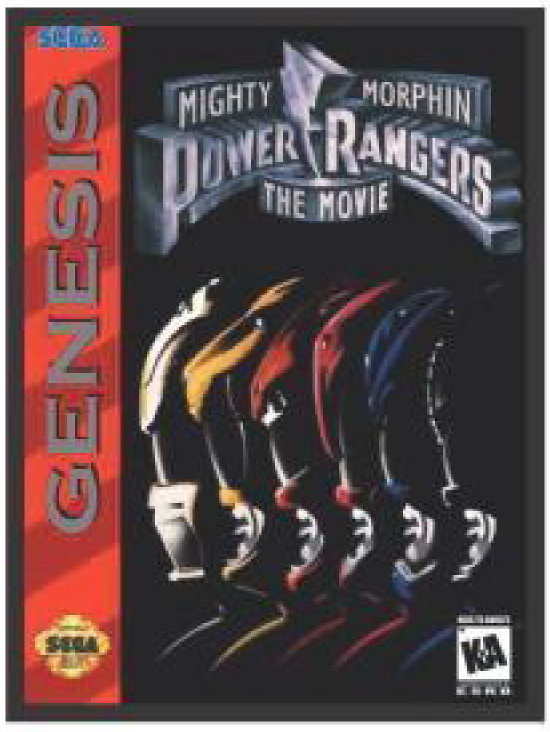
## TRUE LIES (SEGA MEGA DRIVE, 1994)

Глупо отрицать, что боевики с Арни были самыми горячими и обожаемыми публикой в девяностых, но вот с играми актеру явно не везло. Произведение по мотивам «Правдивой лжи» Джеймса Кэмерона — единственное светлое пятно. Top-down-шутер, в котором сюжет был плотно связан с фильмом короткими заставками в начале и конце каждого уровня, подарил поклонникам оригинала немало радостных мгновений — в большей степени благодаря поистине роскошному арсеналу. Столько винтовок, автоматов, пистолетов, всевозможных гранат и мин в 1994-м не было больше нигде.

## JUDGE DREDD (SNES, SEGA MEGA DRIVE, 1995)

Хотя многие критики воротили нос от фильма «Судья Дредд», это не помешало ему обзавестись армией поклонников и отличной игровой адаптацией. Симпатичная графика, бодрый игровой процесс с возможностью казни или ареста преступников, а также разнообразные локации с видом на мегаполисы, тюрьмы и ядерные пустоши сделали свое дело — в «Дредда» в 1995-м играли почти все.

## MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE (SNES, SEGA MEGA DRIVE, 1995)




В отличие от фильма, ни разу не брутальная игра про команду супершкольников, одетых в костюмы из цветного пластика, была настоящей бомбой. Качественный, разнообразный и невероятно аддиктивный для своего времени бит-эм-ап. Даже двадцать лет спустя игра держит удар и вполне прилично смотрится на фоне недавнего ремейка **Double Dragon** с подзаголовком **Neon**.

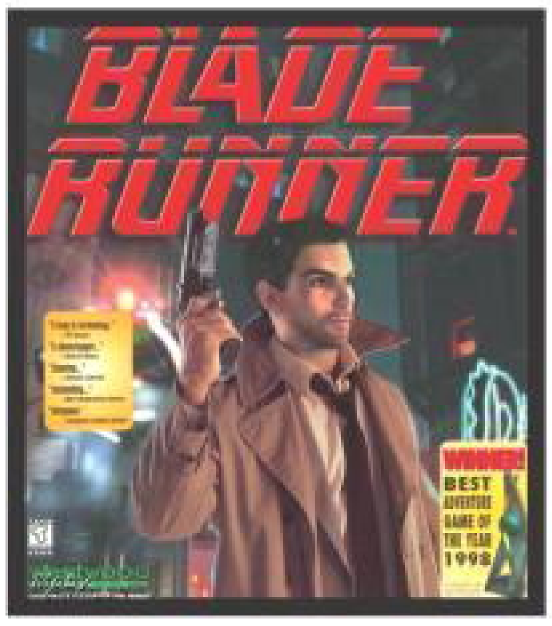
## DIE HARD TRILOGY (PC, PLAYSTATION, SEGA SATURN, 1996)

Потрясающий сборник, пересказывающий все фильмы из оригинальной трилогии «Крепкий орешек». В набор входит бодрый экшен от третьего лица с Джоном Макклейном, зачищающим небоскреб от бандитов, шутер от первого лица, где террористов нужно убивать в аэропорту, а также гонки, сравнимые по драйву с **Crazy Taxi**: вы носитесь по городу и обезвреживаете бомбы. Да, вы не ослышались — *три игры разных жанров* по цене одной. Сегодня такого не встретишь.

## GOLDENEYE 007 (N64, 1997)

Также как фильм «Золотой глаз» вдохнул новую жизнь в бондиану, игра **GoldenEye 007** от **Rare** оживила жанр и задала новую планку качества для видеоигр по мотивам кино. И хотя сегодня практически невозможно играть в оригинальный GoldenEye 007 для Nintendo 64 из-за топорного управления и чрезмерно устаревшей графики, в проекте все равно узнается шедевр, задавший направление для всех сетевых боевиков и в принципе шутеров на консолях. И сделал он это задолго до Halo.

## BLADE RUNNER (PC, 1997)




Выдающаяся черта игры «Бегущий по лезвию» — это мрачное и невероятно депрессивное настроение, которое она передает. Как и в фильме, в ней все, от архитектуры и техники до устройства общества, кажется ненастоящим и отталкивающим, но в то же время позволяет с легкостью провести аналогии с реальностью. Кроме того, уникальность игре придавала нелинейность — тринадцать (!) возможных концовок. Для 1997 года это было чем-то поразительным. Да и сегодня нечасто встречается.

# МИР ФАНТАСТИКИ

**Лучший фантастический журнал в Европе теперь и на iPad!**

## ОБЗОРЫ:

- кино
- сериалы
- книги
- комиксы
- настолки
- игры

## В ПОДАРОК:

**БЕСПЛАТНЫЙ СПЕЦВЫПУСК с отборными материалами**

Загрузите в App Store

MIRF.RU/MOBILE
VK.COM/MIRFANTASTIKI

РЕКЛАМА

**ЖАНР**
Онлайновая ролевая игра
**ИЗДАТЕЛЬ**
Bethesda Softworks
**ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ**
1С-СофтКлаб
**РАЗРАБОТЧИК**
ZeniMax Online Studios
**ПЛАТФОРМА**
PC
**САЙТ ИГРЫ**
elderscrollsonline.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
**НЕОБХОДИМО**
Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
**ЖЕЛАТЕЛЬНО**
Quad Core 2,2 ГГц, 8 ГБ, 1 ГБ видео

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

# ВМЕСТЕ НЕ ВЕСЕЛЕЕ

Задолго до официального анонса The Elder Scrolls Online пылкие поклонники уже мечтали о совместной игре, только представляли это себе ярко и радужно. Вот вы позвали своих лучших друзей и промчались вихрем по подземелью, раскидывая даэдра и прихлебывая вино «Алто». Богатая добыча, отчаянные схватки, на редкость отожравшийся главарь, который преграждает путь вожделенным сокровищам. А потом — походы по тавернам, беготня от стражников («А ну-ка стой, сволочь уголовная!») и купание в фонтане.

Конечно, происходили подобные фантазии от большой любви к игровому миру: человек обожает делиться радостью, а потому и мечтает заманить товарищей наостров Вванденфелл (или в славный Сиродил, или в Скайрим, царство отмороженных ушей). У TESO же изначально не имелось уютного антуража, свойственного предшественницам. Реальность, как всегда, немного расходится с ожиданиями.

## Имперские амбиции

После Skyrim онлайновая The Elder Scrolls совершает длинный прыжок в прошлое — примерно на тысячу лет назад от эпического фиаско Алдуина. Из относительно стабильного периода правления Империи — в эпоху Междуцарствия, когда Тамриэль разрывали внутренние противоречия. Будущая держава Септимов развалилась на три равновеликих союза — чрезвычайно удобный повод для глобального PvP.

Альтмерский доминион — это прочный конгломерат, где высшие эльфы безраздельно правят лесными эльфами и хаджитами. Надутые альтмеры мнят себя избранной расой, которая обязана командовать другими. На северо-западе Тамриэля сформировался альянс Даггерфоллского соглашения, объединение на взаимовыгодных началах бретонцев, редгардов и орков. Бретонцы — предприимчивые ревизионисты, их король Эмерик стремится восстановить империю. Наконец, восток и север континента занят странами Эбенгардского пакта, непрочной ассоциации народов, загнанных в угол во время вторжения акавирцев. Норды ненавидят данмеров, данмеры — аргониан, а те горят вечным желанием выпустить кишки всем.

Не от скуки началась всеобщая мясорубка. Сердце Тамриэ-

**Расклад на карте** провинции Сиродил меняется внезапно и драматично: вовремя проявленная инициатива нескольких человек — возможный залог присоединения немаленькой территории.

**Банк напоминает фургон из Daggerfall** — только доступен не в любом месте. Оттого и очереди тут как в одном небезызвестном отечественном финансовом учреждении.

**По воле темных сил** в некоторых местах грань между Нирном и Хладной Гаванью истончается, и через щель начинают просачиваться различные твари, подлежащие уничтожению.

**В умении рассказывать истории** с помощью предметных экспозиций мастерам Bethesda отказать нельзя.

**Порой куда ценнее наградной побрякушки** одно-единственное очко навыка. Оружие — это суетный мир вещей, а опыт не пропьешь.

ля, провинция Сиродил, оказалась во власти Молаг Бала, даэдрического принца, который обманом захватил власть в столице, превратив имперскую элиту в своих марионеток. В том ему немало помог некромант Маннимарко — свержение злодея и будет целью сюжетной линейки квестов.

Несмотря на опасения взволнованной общественности, целостность Нирна не пострадала. Даггерфолл похож на Даггерфолл, а не на китайскую деревню, пепельные пустоши Морровинда воистину пепельны и мрачны, хоть и перемежаются порой чуть менее депрессивными пейзажами. У эльфов отобрали их потомственную уродливость («не баг, а фишка!»), но морды ушастых не привлекают особого внимания.

Население, как правило, малочисленно и апатично. После относительно неплохой декорации жизни в Skyrim поведение неигровых персонажей в TES Online вызывает сильное отторжение: ходят взад-вперед на убогом пятачке, время от времени прилипают к наковальне или иному станку и симулируют работу. Что интересно, какого-нибудь немытого матроса без единого квеста за душой и без торговой палатки можно застать спящим! Наличие же хоть минимальной ценности для игроков приковывает горемыку незримыми цепями к тому месту, где его будут искать толпы подписчиков. Зато поболтать они горазды — все реплики озвучены, а говоруны даже позволяют себе элементарную мимику и жестикуляцию. Чем богаты, как говорится.

Однако есть беда более глобального характера — между союзами нет ярких различий, нет особенностей, которые создавали бы образ того или иного содружества. Грубо говоря, Пакт отличают от Доминиона только климат и национальный состав. Нет принципиальной разницы и в архитектуре: если Скайрим, Морровинд и Сентинель еще выбиваются из общего ряда бревенчатыми избами, японскими украшениями на крышах и подобием минаретов, то Валенвуд с островов Саммерсет явно лепили по одним лекалам. Собственно, это закономерный результат увеличения масштабов: больше доступных территорий — меньше особенностей. К счастью, неприятная пропорция не коснулась насыщенности этих территорий.

## В Колдхарборском порту с пробоиной в борту

Приключение будущего героя войны начинается — по многолетней традиции — в темнице, в Хладной Гавани, печальной обители Молага Бала. Стереотипный пророк, ослепший от чтения Древних Свитков, помогает нам улизнуть в мир живых, где... бросает на произвол судьбы. Дескать, погуляйте, молодой человек, а я поищу способ показать Вивекову мать зловещему даэдрическому принцу.

Титульная сюжетная линия продолжается урывками: изредка таинственный старец вызывает нас на ковер и поручает что-нибудь героическое. Вы уже наверняка догадались, что по ценности и глубине задания уступают даже не самой блестящей истории в Skyrim. Куда большее значение придано военно-политической расстановке сил: параллельная сюжетная линия состоит из операций на фронте и в тылу, интриг и порой даже расследований.

**Выбор вектора развития труден,** но не слишком значителен: улучшенные вариации одной способности не меняют сути и просто повышают пользу от применения.

**Кулинария** — самое доступное из ремесел, но и самое преходящее; супчики и настоечки дают временные прибавки к характеристикам.

**Перед схваткой** угрюмый солдат печально перебирает струны. Время вспомнить павших товарищей и подумать о грядущих потерях.

Но, по традиции же, побочные квесты из кожи вон лезут, чтобы удивить игрока своей оригинальностью и юмором. Правда, сначала из их числа следует выбросить целый пласт поручений вида «найди моих гуаров». Почти каждое поселение изученного Тамриэля содержит хотя бы одного горе-караванщика (фермера, скотовода), у которого скотинка разбежалась по окрестностям.

Поиски изредка осложняются враждебной фауной (огнедышащими жуками-шалками, например) или необходимостью сначала усмирить животное. Иной раз вместо потерянного выводка предлагают искать украденную коллекционную выпивку. Уже на десятом уровне вы будете по одному лишь взгляду квестодателя догадываться, что этот ленивый паразит бездарно растерял свое имущество и привинчен к полу разработчиками, отчего лишен возможности приступить к поискам.

И уже на фоне безалаберных пастухов выделяются эдакие классические «Свитковые» задания, навеянные самим Шеогоратом. Так, хаджиты содержат на фермах лунного сахара тигров, чтобы те жрали крыс и других вредителей. Но жадные грызуны так налупились дурмана, что «забрало» даже полосатых хищников, которые ранее исправно изничтожали паршивцев, а теперь устроили бесконечную сиесту. Крысы безнаказанно опустошают поля, а скоро плантацию посетит комиссия альтмеров и такое устроит!.. Правда, суть задания сводится к обстрелу гнездилищ бьющих током скарабеев.

Бывают и обратные случаи: капитан судна в Строс М'Кае просит собрать воедино ее команду для налета на жилище местного нувориша. Ближе к финалу получается славная пародия на авантюрные комедии Гая Ричи, но поначалу хочется все бросить и умчаться к ближайшему кораблю до Садрит Моры.

Как и обещали Zenimax, квестодатели не кучкуются рядом с базаром или в ратуше — даже в самой глуши найдется неприкаянная душа, у которой есть неулаженные дела. Но нам соврали о другом — о возможности беспрепятственно исследовать мир в любом направлении. «Просто катитесь на все четыре стороны», — советует игра на экране загрузки, однако во всех четырех сторонах вас встретят могучие враги, и чем дальше вы будете бежать, тем жарче и больнее будет их прием. Технически-то слоняться без руля и ветрил получится даже на третьем уровне (благо вступительную главу можно пропустить), но жесткая привязка мощности мобов к локации обречет на провал все попытки пообщаться с дикой природой.

Нарисованный Zenimax Online мир стал таким под руководством кураторов из Bethesda, которые ранее своими руками строили ландшафты в прошлых играх серии. Этот мир аскетично приятен, немного хаотичен и обаятелен, но — вот беда! — очень не любит давать свободу. В сфере исследования Zenimax полностью положились на правила онлайновых парков развлечений, не оставив места неожиданным открытиям.

## Я тебя слепила из того, что было

Стало быть, удовлетворение приключенческих инстинктов настойчиво требует грамотно обученного персонажа, и тут в рукаве у TESO найдутся пусть и не тузы, но хотя бы короли. Генерация внешности достаточно подробная, чтобы герои получались как минимум своеобразными. Предусмотрены настройки роста, телосложения и даже мягкости черт лица — от добродушной физиономии булочника до угловатой морды бессовестного авантюриста.

Когда дело доходит до специализации, на пути возникают многочисленные развилки. Предположим, мы выбрали класс — ночной клинок (вор), рыцарь Дракона (воин), храмовник (жрец) или волшебник (волшебник). В рамках специальности существует три подкатегории: так, волшебник выбирает из призыва даэдра, стихийной магии и темного искусства. Целесообразнее развивать что-то одно, однако технических запретов нет. Каждая дисциплина содержит перечень способностей, как активных, так и пассивных: всякие волшебные муссоны и прочие извращения. Особняком стоит ультимативная способность, которая перезаряжается о-очень долго, но и шорох наводит порядочный. Все спецприемы покупаются за очки обучения, капающие с уровнями.

Улучшенное до нужной кондиции умение рождает две альтернативы: скажем, шире радиус поражения или меньше стоимость применения в мане. Рост конкретных навыков идет через их использование — виват, старперы, все как раньше! То есть почти — за набор уровней все равно отвечают банальные очки опыта.

**Несмотря на формальное отсутствие автоприцеливания,** заклятия находят цель сами, а силовые удары мобов достигнут вашей спины с расстояния в добрых восемь метров.

**Необязательно получать задание** перед тем, как устраивать облаву на квестовых чудищ. В большинстве случаев награду дадут и так.

Оружие сгруппировано по манере боя: если посохи используются сами по себе, то меч может идти со щитом, а может и с другим одноручным оружием. В каждой из категорий есть свои приемы, в совокупности создающие радостную картину — выбор-то сказочный! И никто не запрещает рыцарю с веткой драконьей силы вооружиться луком. Правда, расовые способности могут остаться неиспользованными, однако их удельный вес достаточно мал, чтобы ничего не мешало нарядить лесного эльфа в чугунную броню.

Шесть возможных ремесел позволят собрать все, что нужно искателю приключений, — кроме того, созданное вручную снаряжение на порядок превосходит выдаваемое в награду или то, что пылится на магазинных полках. Разумеется, для достижения определенных успехов придется потрудиться не один десяток часов.

Чтобы полностью раскрыть таланты кузнеца, достаточно восьми очков навыка (тех же, что тратятся на изучение боевых умений): они уйдут на развитие обращения с материалами, чтобы не приходилось возиться с обыкновенным железом до конца жизни. Прочие приобретаемые способности — повышенный процент добычи особых ресурсов, дальность обнаружения залежей — лишь удобства, в которых нет необходимости.

А необходимость есть в традиционной упорной тренировке «на кошках». Потому что не навостришься ковать металл иначе как куя его и прикручивая камушки для эффектов и повышения качества (от зеленого к синему, от синего к фиолетовому), чтобы увесистый боевой штангенциркуль стоил дороже и бодрее выбивал дурь из врагов.

Пожалуй, система развития персонажа удалась в TESO лучше прочего. Есть и достаточная гибкость, и логичность, и кое-какая верность традициям, не впадающая в старческий маразм. В сражении, правда, удобно будет не каждому — скромный ремесленник, дока в пошиве легкой брони, может и не сдюжить против толпы разбойников. А маг-дальнобойщик, вложившийся в ману, без опоры и поддержки быстро спасует перед противниками с холодным оружием. Кудесник плаща и кинжала тоже изрядно рискует — вдруг прямо у него перед носом возродится моб и сорвет диверсию?

## Если с другом вышел в путь

Стоит взять с собой товарища, как игра обретает иную форму, пусть и не совсем преображается. Снижаются ограничения по путешествиям (вдвоем не грех задушить и зверюгу на пять уровней старше себя), меньше возни с живностью, а некоторые боссы вообще не убиваются в одиночку. Кроме того, в команде осваиваются классические MMO-подземелья и якорные врата, поставляющие в Нирн всякую злобную шваль из Хладной Гавани — не то врата в Обливион, не то разломы из Rift. В общем, здесь все достаточно стандартно, и способы взаимодействия с другим игроком на пальцах одной руки пересчитать можно. Существуют командные комбинации атак (один разлил масло, другой поджег), но это редкость и чаще встречается в PvP.

В то же время механика глобального PvP несказанно радует доступностью и элегантностью работы. Всего лишь десять уровней наворачивать монстров — и добро пожаловать в Сиродил! Здесь альянсы делят территорию провинции, опираясь на систему редутов. Каждая крепость — это комплект мощных стен, управляемой компьютером стражи и портала, позволяющего летать между бастионами. Условной победой считается захват Имперского города: столицу окружили шесть крепостей, обладание которыми дает право на взятие города альянсом. Император получает всевозможные бонусы и уникальный мундир, а его подданные ограничатся бонусами. Когда кольцо вокруг столицы разорвут — все начнется сначала.

Для простых смертных все выглядит куда прозаичнее: для них захват каждой цитадели — та еще работенка. Сначала оравой человек в сорок — не меньше! — оккупировать близлежащие фермы, шахты и лесопилки, потом развернуть осадные машины и проковырять как минимум одну дыру во внешнем кольце укреплений — преодолевая растущее сопротивление противника — и выломать тараном ворота замка, чему опять же защитники будут препятствовать. Этот нехитрый, уже не раз виденный (в Guild Wars 2, например), но увлекательный процесс с успехом компенсирует отсутствие прочих форм PvP, даже дуэлей, да и от прохождения квестов внимание перетягивает.

■■■

Режим PvP упрекнуть не в чем, онлайновую модель построили пусть и не революционную, но работающую и слаженную. Для одиночки же это интересная и богатая возможностями игра, которая тем не менее начисто утратила одно из ключевых свойств The Elder Scrolls — нелинейность, возможность игнорировать сюжетные задачи и бродить по свету в поисках приключений. Тем, кто согласен играть по правилам, навязанным приставкой Online, придраться будет не к чему, но первая же попытка сбросить это иго обернется несчастьями и разочарованием. ■

| | |
|---|---|
| Реиграбельность | ✔ |
| Классный сюжет | ✘ |
| Оригинальность | ✘ |
| Легко освоить | ✘ |

## Дождались?

Zenimax не сотворили чуда и не воплотили фантазию давних поклонников The Elder Scrolls. Они «всего лишь» не угробили вселенную. Да, TES Online вовсе не превратилась в нечто нескладное и отвратительное, однако жажда настоящих приключений неизбежно заставит вернуться к «настоящим» играм серии.

| | |
|---|---|
| Геймплей ★★★★★★★★☆☆ | 8 |
| Графика ★★★★★★★☆☆☆ | 7 |
| Звук и музыка ★★★★★★★☆☆☆ | 7 |
| Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆ | 7 |

## Рейтинг 7,0 «Хорошо»

ЖАНР
Приключение
РАЗРАБОТЧИКИ
Level-5, Capcom
ИЗДАТЕЛЬ
Nintendo
МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
ПЛАТФОРМА
3DS

# ВЕДЬМИН ЧАС

Ян Кузовлев

САЙТ ИГРЫ
nintendo.ru/-/Nintendo-3DS/Professor-Layton-vs-Phoenix-Wright-Ace-Attorney--845517.html

**Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney** делает немыслимое — объединяет двух прославленных, но очень не похожих как по характеру, так и по принципам ведения работы умников **Nintendo** в одну игру. Связывать персонажей разных вселенных вполне привычная вещь для кроссовер-файтингов вроде **Street Fighter X Tekken**, но проект от **Level-5** не сталкивает знаменитых героев на ринге — археологу Гершелю Лейтону и адвокату Фениксу Райту придется сообща справиться с бедой, внезапно постучавшейся им в дверь.

В городе часто устраивается парад, во время которого жители получают листочки со своей историей.

## Лучшая профессия

Профессор Лейтон обожает загадки и, как истинный джентльмен, не пропускает ни одной. Игры про него в каком-то роде напоминают порнофильм: в любой удобный и не очень момент, по поводу и без Лейтон и его партнер Люк с готовностью принимаются за любую задачку. Речь, впрочем, не о безумно сложных и непонятных головоломках в духе незыблемого **Myst**, а заданиях из школьного курса геймдизайна: собрать по кусочкам развалившийся бутерброд констебля, пройти многоэтажный лабиринт, переместить в правильном порядке блоки, сыграть в пятнашки, послушать реплики-утверждения нескольких человек и разобраться, кто говорит правду, а кто лжет.

В свою очередь, Феникс Райт — талантливый адвокат. По замыслу сценариста Шу Такуми, серия **Ace Attorney** — это сатира на современную судебную систему Японии, где успешно защитить хотя бы одного подсудимого раз в десять лет — большая удача. А в мире игры герой вместе с помощницей-медиумом Майей Фэй спасают людей от тюрьмы с удивительным постоянством. Для этого они подолгу изучают место преступления, общаются с очевидцами, самостоятельно ведут расследование и ищут улики — все для того, чтобы Феникс блестяще проявил себя в суде.

Там адвокат выступает против одиозного прокурора, слушает показания свидетелей, давит на людей и вычленяет из потока информации вранье и всякие недомолвки — никакого пиксельхантинга, как при поиске вещественных доказательств, здесь нет, только внимательное чтение, сопоставление фактов и работа мысли.

Получается, в первом случае у нас сборник головоломок, во втором — остросюжетный квест. Но что же свело вместе любителя загадок и юриста?

Герои встречаются не сразу и поначалу расследуют два необычных дела. Феникс и Майя прилетают в Лондон по программе обмена опытом. Райт не настроен работать, а британцы тому и рады — подсудимая попалась крайне странная. Она еле говорит и вообще, кажется, под гипнозом, зато уже признала свою вину. Будь-ка молодцом, дорогой адвокат, послушай дядю прокурора и благоразумно «слей» клиента — правосудие в Великобритании, по версии разработчиков, мало чем отличается от японского.

Интереснее всего, что до того, как угодить в зал суда, обвиняемая побывала в доме у Лейтона. Она попала в щекотливую ситуацию: на нее с другом неожиданно напали какие-то тени и, оживив каменные статуи в парке, с их помощью перевернули машину, в которой они ехали.

Спутник бедняжки оказался давним знакомым Гершеля и посоветовал обратиться именно к нему, что напуганная дама и сделала. Если кто и сможет разобраться в живых скульптурах и прочей мистике, то только он. Джентльмен настроен спасти девушку от

Чем-то это напоминает Alan Wake, где о событиях мы тоже сначала читаем, а потом проходим через них лично.

В Лабиринтии Феникс почему-то подрабатывает пекарем.

опасности, но явно не ожидает, что ему предстоит столкнуться со сверхъестественными силами. За ней охотятся самые настоящие ведьмы.

## Город-сказка

И Гершель, и Феникс, каждый на своем поле, успешно защищают таинственную незнакомку — находчивости им не занимать. Но в силу некоторых обстоятельств (любопытство до добра не доводит) оба становятся жертвами магии и переносятся в чудо-город Лабиринтию, где на нашу героиню кто-то точит зуб.

В сказочном месте царят своеобразные нравы. Это средневековый полис, в котором на первый взгляд все замечательно: стража приглядывает за порядком, пастухи за овцами, ну а пекари следят, чтобы все были сыты.

Но вскоре выясняются две важные вещи. Первое: жизнями местных распоряжается некий писатель. Он правит Лабиринтией и сочиняет для каждого историю, которая потом становится реальностью, — для рационального Лейтона это отдельная загадка. Он во что бы то ни стало хочет докопаться до сути и заодно выбраться из странного места.

Второе: уютный городок страдает от засилья ведьм, и мирные жители очень хотят с этим покончить. Для этого создано подразделение инквизиторов, которое вершит правосудие и отправляет подозреваемых в колдовстве на костер. Карамельная сказка резко превращается в гриммовскую историю.

Приключение, соответственно, делится на две логические части. Первая — типичный «Лейтон», знакомый нам по предыдущим выпускам серии: изучаем локации и общаемся с горожанами, у которых всегда есть какие-нибудь просьбы.

К чести разработчиков, загадки хорошо вплетены в контекст. Обычно в «Лейтоне» безобидные бытовые проблемы быстро сменяются серьезными и весьма отстраненными головоломками, здесь же задачки достаточно простые и редко заставляют напрячь извилины. Более того, если проблема все-таки возникнет, всегда можно обратиться за помощью — по городу разбросаны специальные монетки, на которые покупаются подсказки. Ну а если совсем прижмет, какие-то головоломки можно и вовсе пропустить, к выполнению обязательны не все.

## Что было в Лабиринтии, остается в Лабиринтии

Во второй же части мы отправляемся в суд и доказываем инквизиции, что она не права и на костре должен сгореть кто угодно, но только не наш клиент. Здесь игра и преподносит сюрпризы.

В сказочном мире не признают отпечатки пальцев, забавно смущаются, когда слышат слово «логика», и больше верят в колдовство, чем в здравый смысл, а вместо фото с места преступления мы рассматриваем гравюры (делают их по памяти и описаниям очевидцев, поэтому возможны неточности).

Это жестокое место — в Ace Attorney нам не показывают, что делают с виновными в преступлении, а здесь их казнят прямо на глазах у прокурора-инквизитора и адвоката: ведьм заковывают в металлическую клетку и опускают в очищающий огонь. Шу Такуми по большей части все равно, с каким материалом работать, у него отлично получается и драма в зале суда, и мистический триллер (**Ghost Trick: Phantom Detective**), и, как видите, средневековая фантасмагория.

Помимо технических деталей, в Лабиринтии различается и допрос свидетелей. Здесь он идет не по очереди, а сразу всем скопом — в зале собирается целая толпа колоритных персонажей.

Поначалу кажется, что это чисто декоративный элемент. Мы все так же внимательно слушаем показание из нескольких предложений, находим подозрительное заявление и ловим человека на несоответствии его слов найденным уликам — ну и что с того, что рядом с ним сидит кто-то еще, какая разница?

Большая. Другие свидетели могут в любой момент вмешаться в ход разбирательства. Стоит дающему показания слишком завраться, как у товарищей рядом появятся сомнения — а не выдаст ли он их, случаем? В этот момент адвокат должен надавить на человека из толпы и выудить полезную информацию. Более того, инструментами в борьбе становятся не только улики, но и противоречащие показания: Феникс и Лейтон стравливают свидетелей между собой, а те уже начинают нервничать, сбиваться и спорить друг с другом.

■■■

Обе механики на удивление удачно сошлись в одной игре, они дополняют друг друга и обеспечивают необходимую смену ритма. Другое дело, что сам кроссовер вышел грубоватым: персонажей бесцеремонно перенесли в вакуумное пространство, самостоятельный сеттинг со своими правилами и логикой.

Смотреть, как Лейтон и Райт находят общий язык, конечно, любопытно, но мы бы с куда большим интересом послушали их диалоги с действующими лицами и NPC из противоположных серий. Игры подобного толка делаются в первую очередь для поклонников и должны ломиться от секретов на уровнях, деталей в дизайне и сюжете, радовать встречами со знакомыми персонажами. Здесь же ничего такого нет. Мы получили четырех знакомых героев в неизвестной волшебной стране, которые к тому же общаются преимущественно в рамках сложившихся дуэтов — Лейтон с Люком, Райт с Майей. Никакого фан-сервиса.

При этом, повторимся, в геймплейном плане Layton vs. Phoenix весьма хороша. Упрощение головоломок может кому-то не понравиться, но зато теперь они не выбиваются из повествования, да и интереснейшие судебные разбирательства все перекрывают — уж они-то сделаны прекрасно как с точки зрения механики, так и в сценарном плане. ■

| | |
|---|---|
| Реиграбельность | ✗ |
| Классный сюжет | ✓ |
| Оригинальность | ✗ |
| Легко освоить | ✓ |

**Дождались?**

Вселенные знаменитых серий Nintendo в этом кроссовере связали не очень удачно, зато как игра Layton vs. Phoenix почти не вызывает упреков.

| | |
|---|---|
| Геймплей ★★★★★★★★☆☆ | 8 |
| Графика ★★★★★★★★★☆ | 9 |
| Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ | 8 |
| Интерфейс и управление ★★★★★★★☆☆☆ | 7 |

**Рейтинг**

**8,0**

«Отлично»

МАКСИМ ИВАНОВ

ЖАНР
JRPG
ИЗДАТЕЛЬ
SQUARE ENIX
РАЗРАБОТЧИКИ
SQUARE ENIX, VIRTUOS
МУЛЬТИПЛЕЕР
НЕТ
ПЛАТФОРМА
PS3, PS VITA
САЙТ ИГРЫ
FINALFANTASYXHD.COM

# «ФАНТАЗИИ» МОЛОДОСТИ НАШЕЙ

PS3 и PS Vita везет на HD-ремастеры. За несколько лет на консолях Sony появились **Metal Gear Solid HD Collection**, **Shin Megami Tensei: Persona 4**, **Oddworld: Stranger's Wrath**, **Sly Cooper Trilogy** и другие качественные переиздания классики (исключением стала разве что **Jak and Daxter Collection**, к портированию которой разработчики подошли крайне халатно). Впереди нас ждет еще как минимум перевыпуск ранних частей **God of War**, ну а сейчас, в лице ремастера **Final Fantasy X** и **X-2**, мы получили шанс вспомнить, какими были jRPG тринадцать лет назад.

## ТРИНАДЦАТЬ ЛЕТ НАЗАД

В 2001 году десятый выпуск стал для сериала гигантским шагом вперед. Если девятая «Финалка» возвращала нас к традиционному фэнтезийному сеттингу из первых пяти игр (схожее устройство мира, красные и синие маги, характерный дизайн персонажей и прочее), то к новой FF можно было смело приписывать «2.0». Авторы отказались от привычной системы Active Time Battle, заменив ее на Conditional Turn-Based Battle, — теперь членов отряда позволялось менять прямо во время сражений, появились дополнительные удары и спецприемы, основанные на QTE.

Но главное даже не это: японцы вышли на запредельный для того времени уровень подачи истории. Разработчики срежиссировали уйму потрясающе красивых CGI-роликов, поставили хорошие сцены на движке. Final Fantasy впервые за всю историю серии получила полностью трехмерные уровни с пререндеренными фонами (отвечавший за карты Такаёси Накадзато стремился добиться большей реалистичности) и полноценную озвучку — отныне не требовалось проводить треть игры в занудных диалоговых окошках. Все это обогатило и без того увлекательное приключение блицболиста Тидуса, призывательницы Юны и их друзей — ты быстро проникался к персонажам любовью и сопереживанием, и время в их компании пролетало незаметно.

А еще создатели угадали с сеттингом. Вселенная была именно что самобытной — ничего подобного поклонники FF раньше не видели. Плюс на PlayStation 2 первая в шестом поколении консолей «Финалка» выглядела просто умопомрачительно: завораживающее лазурное море, цветущие джунгли, детализированные модели… от здешних красот натурально замирало сердце.

Появившийся спустя два года сиквел на фоне предыдущей части казался интересным, хотя и необязательным продолжением, — авторы позаимствовали большинство локаций из оригинала, лишь слегка их подретушировав, боевая система осталась практически той же, а история, рассказываемая уже от лица Юны, а не неугомонного Тидуса, получилась не настолько интригующей — во многом потому, что главные конфликты разрешились еще в «десятке».

## ТРИНАДЦАТЬ ЛЕТ СПУСТЯ

Вместе с тем на примере HD-ремастера X и X-2 отлично видно — время не щадит даже лучшие игры, то, что будоражило воображение тринадцать лет на-

О традициях и культуре Спиры вы постепенно узнаете из роликов и диалогов. Поначалу многое кажется неясным — вас будто отправляют в совершенно чуждый мир, живущий по своим правилам.

Юна держит пистолеты как типичный бандит из Гарлема.

Все спецудары, магия и призыв существ сопровождаются настоящим шквалом спецэффектов.

Final Fantasy X-2 многие в шутку сравнивают с «Ангелами Чарли». Smack my bitch up!

зад, сегодня уже не вызывает слепого восхищения. Только сейчас осознаешь, что многие проблемы **Final Fantasy XIII** на самом деле тянутся еще с десятого выпуска. Игру Мотому Торимы (ведущий разработчик тринадцатой части) ругали за линейность, бесхитростный сюжет и переизбыток чересчур длинных и бессмысленных роликов. А ведь классика в этом смысле ничуть не лучше — персонажи иногда ведут себя как сущие дети, сценарий изобилует жанровыми клише, диалоги часто наивны. Вас так же, как и в FF XIII, ведут за руку по бесконечному коридору (авторы четко разделяют уровни на зоны для общения, комнаты с головоломками и локации, где на вас нападают монстры), боевые участки обычно находятся среди двух «мирных» территорий, между которыми приходится бегать туда-сюда. Делается это, ясное дело, с единственной целью — заставить игрока почаще сражаться (хотя куда уж чаще, нелюбимый многими рандом энкаунтер никто не отменял).

Ну и структура у игры, конечно, железная: вот вы деретесь, а вот смотрите длинный получасовой ролик, ни на что не отвлекаясь, — повторять до бесконечности! В 2014-м так уже почти никто не делает, даже в jRPG.

Стоит ли тогда вообще играть в HD-переиздание Final Fantasy X/X-2? Определенно стоит. Десятая «Финалка» оставила после себя огромное культурное наследие, задала тон целому поколению японских ролевых игр. Кроме того, по-детски наивные X и X-2 обладают определенным шармом. Индустрии катастрофически не хватает сказок и просто-напросто добрых игр, которые учили бы чему-то светлому. А кто еще, если не японцы, умеет так тронуть, поднимая универсальные темы?

К тому же боевая система в «десятке» по-прежнему одна из лучших в жанре. Возможность в любой момент перетасовать отряд открывает кучу подходов и стратегий: одни герои хороши в ближнем бою, другие умело управляются с черной или белой магией, третьи призывают огромных существ, которые начинают биться вместо вас... Прибавьте сюда комплексную и гибкую систему развития персонажей на основе сфер, а также отличные бои с боссами, где на ход сражения влияют особенности местности, а геймплейные ситуации почти не повторяются, и вы поймете, почему игровой процесс FFX и сегодня воспринимается свежо. Если бы еще наборы врагов были разнообразнее (в рамках одной локации они почти не отличаются, из-за чего возникает ощущение, что переигрываешь один и тот же бой много раз), было бы совсем здорово.

Наконец, что Final Fantasy X, что X-2 почти не устарели визуально — это все еще невероятно красивые игры, от которых трудно оторвать глаз. Необычный дизайн героев, запоминающиеся локации, насыщенные цвета — в совокупности эффект волшебный. Ну а CGI-ролики здесь и без всяких скидок на возраст роскошные; в начале двухтысячных казалось, что с развитием компьютерной анимации живым актерам не останется места на киноплощадке, настолько убедительно выглядели виртуальные. Глядя на HD-ремастер, понимаешь, как такие опасения могли взбрести кому-либо в голову.

## ФАНТАЗИЯ В КАРМАНЕ

**Square Enix** приняла довольно странное решение продавать переиздание отдельно для каждой платформы в обход замечательной программы Cross-Buy, позволяющей получить несколько копий по цене одной (например, купив **Hotline Miami** для «Виты», вы можете бесплатно скачать ее на свои PS3 и PS4). То есть номинально две версии HD-сборника совместимы: загружаете сохранения с «большой» консоли в облако, а потом переносите их на «Виту» — и вперед, сейвы заработают без дополнительных шаманств. Но для того, чтобы играть и дома, и в дороге, придется потратить в два раза больше денег. Так ли вам это нужно?

В связи с этим мы советуем брать ремастер для PS Vita. Во-первых, версия для карманной приставки ничем не уступает «старшей» — такие же быстрые загрузки, качественный звук и ровная частота кадров, плюс и без того приятная графика на небольшом экране «Виты» выглядит еще лучше. Во-вторых, каждая часть дилогии требует примерно 50 часов на прохождение, и дома, где за ваше внимание борются игры уровня **inFamous: Second Son** и **Battlefield 4**, выбор будет явно не в пользу FF. Другое дело — в транспорте. По пути в редакцию автор этого текста, увлекшись битвой с очередным боссом, пропустил целых три станции метро и страшно опоздал на летучку, за что получил по голове от Геворга Акопяна (Правда, правда! — ***Прим. ред.***). Что поделаешь — затягивает!

■■■

Если вы соскучились по старорежимным jRPG, переиздание Final Fantasy X и X-2 станет для вас лучшим подарком сезона. Это все еще увлекательные, красивые и трогательные игры. Но нужно понимать, что они вышли целых тринадцать лет назад и во многом уже не могут конкурировать с современными проектами. А, скажем, **Bravely Default**, проповедующая возврат к истокам жанра, может. Ее авторы, Хаяси Наотаки и Ёсида Акихико, попытались адаптировать классическую формулу японских ролевок под сегодняшние реалии (хотя открывшие «настоящую» концовку, вероятнее всего, с нами не согласятся). Самый яркий пример: в настройках вы вольны выкрутить ползунок случайных стычек, сведя их к минимуму, а вот в обновленной «Финалке» — нет. Square Enix перевыпустила десятую Final Fantasy как есть, без изменений в механике. И это не то чтобы плохо — просто надо учитывать, что классика гораздо старше, чем выглядит. ■

| | |
|---|---|
| РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ✗ |
| КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ | ✓ |
| ОРИГИНАЛЬНОСТЬ | ✗ |
| ЛЕГКО ОСВОИТЬ | ✓ |

**ДОЖДАЛИСЬ?**

Прекрасная jRPG, у которой наверняка получится вас покорить, даже несмотря на солидный возраст.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 7 |
| ГРАФИКА | 7 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 9 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8 |

**РЕЙТИНГ**

**7,5**

**«ХОРОШО»**

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**

**НЕОБХОДИМО**
Dual Core 2,6 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

**ЖЕЛАТЕЛЬНО**
Quad Core 2,4 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

**Жанр**
Стратегия

**Издатель/разработчик**
Triumph Studios

**Издатель в России**
Бука

**Мультиплеер**
Интернет

**Платформа**
PC

**Сайты игры**
AGEOFWONDERS.COM

Станислав Степанченко

# Возвращение короля

# Age of Wonders III

Для тех, кто пропустил предыдущие игры серии, Age of Wonders — это помесь ролевой игры, глобальной стратегии и пошаговой тактики. Этакая фэнтезийная **Civilization**, в которой мы строим и развиваем города, расширяем свои границы, проводим исследования и двигаем по карте целые армии, а если найдем врагов, то разбираемся с ними на тактической карте в пошаговом бою — в духе «**Эадора**» и **King's Bounty**.

В отличие от той же «Цивилизации», здесь путей для мирного развития не предусмотрено — мы не развиваем ни культуру, ни искусство, а исследуем в основном заклинания и улучшения для войск. Однако глобальных стратегических нюансов здесь побольше, чем, скажем, в **Heroes of Might and Magic**: нужно следить не только за логистикой и перемещениями армий, но и за производством, за отношениями с соседями и нейтральными городами, за настроениями в империи, за наукой.

В начале каждой партии у нас есть главный герой (он же правитель нашей будущей империи), горстка солдат и, вероятно, небольшой городок. Наша задача проста и незамысловата — смести с карты всех конкурентов.

## Дружба народов

Рас здесь шесть — для серии это очень мало. Это беспрецедентно мало, даже в первой части было вдвое больше. Но однообразной игра все равно не становится. У каждого из народов свои особенности, ярко выраженные достоинства и недостатки. Эльфы быстры, но хрупки, а их лучники самые меткие в игре. А вот гномы медлительны, зато бронированы по самое никуда. Люди славны своей кавалерией, а орки — тяжелой пехотой.

К тому же у каждой расы свои предпочтения по части ландшафта и климата. Построили город на болотах? Одно из двух: или вы правите гоблинами, или жители будут больше ныть, чем работать. Войско бодро топает по пустыне, а солдаты так и светятся энтузиазмом? Не иначе как дракониды идут — что им жара, у них каждый второй огнем дышать умеет. Игнорировать такие особенности нельзя — доведенные до ручки солдаты могут и дезертировать, а рабочие в городах поднять бунт.

В военное время это подбрасывает немало дилемм. Положим, ваши эльфийские войска захватили гномий подземный город. И что теперь с ним делать? Можно просто присоединить к своей империи, но гномы едва ли будут довольны новообретенным правителем. Можно депортировать их к чертовой бабушке и заселить город «родными» эльфами, но тем будет неприятно жить в темноте тоннелей. Наконец, можно просто разорить крепость и удалиться восвояси, но тогда не надейтесь, что в будущем кто-нибудь из соседей согласится сдать вам замок по-хорошему.

## Военное дело настоящим образом

Тактические бои здесь могут быть очень и очень массовыми. Когда мы атакуем армию, стоящую на каком-нибудь гексе глобальной карты, в бою участвуют войска со всех соседних гексов — и свои, и чужие. Так что при осаде какого-нибудь города вместо цепочки дуэлей получается настоящее побоище, в котором участвуют семь армий.

Сражения в сравнении с предыдущими играми серии особо не изменились: гексагональная карта, расставленные по клеточкам бойцы, пошаговый режим. Никаких заигрываний со всяки-

**Никаких памятников культуры и архитектуры** — сплошной военно-промышленный комплекс.

**Воевать приходится** либо на пепле, либо по колено в воде...

**Вести человеческую армию** по границе вулканов с болотами — то еще удовольствие. Боевой дух можно поддерживать разве что постоянными победами.

ми линейками инициативы — сначала мы двигаем своих солдат, потом то же самое делает противник.

Если вы раньше не играли в Age of Wonders, механика боя может показаться довольно мудреной. Скажем, у каждого стрелкового отряда здесь есть максимальная дальность стрельбы и область видимости, и, если цель загорожена препятствием, стрелки вряд ли смогут нанести ей хоть сколько-нибудь приличный урон. Причем линию огня преграждают не только деревья и стены — загородить лучникам цель запросто могут даже спины союзных солдат.

С войсками ближнего боя другая тонкость: они могут проводить «свободные атаки», как в ролевых играх по системе D&D. Когда враг, находящийся на дистанции рукопашного боя, пытается просто пройти мимо бойца или отойти от него, боец получает право безнаказанно ему врезать. Так что, если какой-нибудь кавалерист заблокирует ваших лучников, те не смогут просто отступить и продолжить стрельбу — точнее, смогут, но определенно понесут при этом маневре потери.

Третья часть добавила к боям типичный прием из варгеймов — фланговый обход. Удары с флангов и тыла наносят повышенный урон, и враг на них не отвечает, только поворачивается лицом к атакующему. Это несколько развязывает руки «сильным, но легким» бойцам из категории «стеклянных пушек». А вот старую механику «уворотов», при которой у каждого бойца был шанс в случайном порядке увернуться от атаки и избежать урона, убрали. И пусть ее — не жалко, только бои зазря затягивала.

## Солдатская смекалка

Участвуя в боях, солдаты зарабатывают опыт и получают уровни. Правда, больше пяти уровней на отряд не положено, но этого хватает с лихвой — за одного битого здесь не то что двух, а и трех небитых иной раз стоит отдать. Ветераны и здоровьем крепче, и бьют больнее, и защищаются лучше, и специальными умениями обрастают.

Таких умений, навыков и модификаторов у каждого бойца может быть не один десяток — они зависят от расы, рода войск, класса главного героя, исследованных технологий, от того, какие строения были в городе, где наняли солдата... Кто-то умеет лазить по стенам, кто-то может эти стены разрушать, а кто-то сквозь них проходит. Одни наносят физический урон, другие — электрический, третьи вообще ядом плюются. Но на любой прием всегда найдется свой контрприем. Набрали огнедышащую армию — рискуете напороться на парочку высокоуровневых гномов, которые у своих горнов такого натерпелись, что им на ожоги всей душой наплевать.

Умения и модификаторы играют роль не только в бою, но и на глобальной карте. Кавалерия будет лихо носиться по равнинам, но завязнет в лесах. Армии, составленные только из летающих отрядов, будут летать — и чхать им на реки, горы и пропасти. Человеческие солда-

**Если бы перед боем можно было** построить войска самому — цены бы такой возможности не было. Но они строятся сами, и медленная пехота зачастую оказывается в глубоком тылу.

**Бить издалека,** с потерей точности, или все-таки подойти поближе, чтобы дать залп наверняка?

**В AoW 3 наш предводитель такой же герой,** как и все остальные. Так что не стоит попусту мариновать его в столице, пускай набирается опыта с войсками.

**В игре есть нежить архонтов,** которой даже можно поуправлять, если захватить «замогильный» город. Но выбрать ее в качестве расы главного героя нельзя, да и бойцов у нежити кот наплакал. Задел на будущие дополнения?

**Тренировать берсерков** — прерогатива исключительно героя-военачальника.

ты через болота поползут с черепашьей скоростью, а гоблинам по грязи бегать только в охотку. Поэтому комплектовать армии нужно очень аккуратно — учитывать не только то, как войска проявят себя в бою, но и то, что отряд движется со скоростью самого медленного бойца.

Герои здесь не полководцы, без которых армия и шагу не ступит, а просто сильные бойцы. Но с огромным потенциалом, личным снаряжением и книгой заклинаний. Потолок в пять уровней на них не распространяется, фиксированной линейки развития тоже нет — на каждом уровне мы сами выбираем, что герою развить. Кроме привычных «+5 к здоровью» и «+20% к защите от кислоты» здесь полно куда более оригинальных навыков вроде маскировки на глобальной карте и умения проходить сквозь стены. Многие навыки влияют на всю армию разом — и тогда в присутствии героя солдаты будут, например, быстрее лечиться между боями или проворнее перемещаться по определенным ландшафтам.

Словом, герой — серьезное подспорье для любой армии. Да и волшебная поддержка никогда не бывает лишней: без личного присутствия на поле боя колдовать умеет только правитель, причем тратит на это грабительское количество маны.

## Учиться настоящим образом

Заклинаний здесь, как и прежде, видимо-невидимо, и для использования их нужно исследовать. Некоторые предназначены для применения в бою — это всевозможные волшебные стрелы, проклятья, благословения, ускорения и все в таком роде. Другие используются на стратегической карте, и здесь выбор куда шире. От привычных «приложить вражескую армию покрепче» до экзотики вроде превращения пустынь в цветущие сады, и наоборот. Есть и совсем глобальные эффекты. Как насчет устроить «глобальное потепление», запустив процесс постепенной смены климата и ландшафта по всей империи? Правда, стоит такое счастье изрядное количество маны и произносится несколько ходов.

Набор доступных исследований разнится от предводителя к предводителю, и здесь разработчики шагнули куда дальше, чем в предыдущих частях. Раньше у правителя была лишь специализация в определенной сфере магии, теперь же у него, как и у любого другого героя, есть полноценный класс. Но если у обычных героев класс влияет только на личные навыки, то правителю он открывает доступ и к специальным войскам, и к уникальным глобальным заклинаниям, и к целым веткам особых технологий.

К примеру, воры могут набрать в армию бандитов и убийц, снарядить их отравленным оружием и научить прятаться от чужих глаз на глобальной карте. Дредноуты сильны своей машинерией, их специальные отряды вооружены насквозь стимпанковыми мушкетами и аркебузами. Теократы знают десятки способов поднять боевой дух солдат и исцелить их раны, а в их войсках служат поборники веры — херувимы, мученики, святые.

**При игре на случайной карте** в генераторе персонажа можно выбрать даже фон, на котором главный герой будет изображаться в окошке дипломатии.

**Святые гоблины-крестоносцы** — верный признак армии теократа. Здесь и не такое можно увидеть.

Достоинствами класса очень удобно перекрывать недостатки расы. У драконидов, положим, почти нет толковых стрелков — то, что у них есть, никак не подходит под понятие «толковые». Но правители-друиды могут исследовать технологии, которые позволяют тренировать охотников и шаманов — замечательных бойцов дальнего боя. Друид-драконид не будет чувствовать себя ущемленным ни в чем, недаром до выхода игры разработчики демонстрировали этот класс именно на его примере.

## Скорость важна, поспешность вредна

Кроме ключевых достоинств серии, третья часть унаследовала от предшественниц и ключевой недостаток — продолжительность партии. Обычно претензии к длительности игр заключаются в «очень уж короткая», но с Age of Wonders все и всегда было ровно наоборот: любая игра этой серии затянута. Первая часть была «кошмар, как вообще можно было так затянуть», вторая слегка исправилась и стала просто «что-то сильно уж затянуто», а в третьей осталось только «эх, а ведь все-таки затянуто».

Примерно в середине любой партии обычно вспоминаешь, чем страшны войны более или менее развитых стран в «Цивилизации». К этому моменту под контролем обычно полтора десятка городов и столько же армий — пока набьешь очереди строительства, пока раздашь всем приказы... Когда играешь против компьютера, это не особо важно, но в сетевой игре динамика проседает довольно сильно. Не спасает даже концепция одновременных ходов для всех игроков: кто-то влез в тактический бой и командует отрядами, а кто-то уже давно ткнул «Конец хода» и теперь зевает с риском вывихнуть челюсть.

Впрочем, скучных и однообразных моментов здесь все равно куда меньше, чем во второй части. Секрет прост — и с глобальной карты, и из тактических боев убрали львиную долю пустого пространства. Никаких больше долгих путешествий по чистому ровному полю, только чтобы приблизиться к врагу на горизонте. Карты стали поменьше (само собой, не до такой степени, чтобы там сделалось тесно), но богаче деталями. Поэтому даже долгие бои держат в напряжении и даже в самой затянувшейся партии, которая длится уже десятый час, всегда остается желание сделать «еще ход, теперь уж точно последний на сегодня».

## Синяя изолента

Другая «наследственная» болячка — сюжетные кампании, которые трудно назвать образцовыми. Они здесь есть, их целых две, но сюжет вписан в глобальную стратегию с грацией парящего в облаках чугунного утюга, потому как сюжетные скрипты почти никак не связаны с игровым процессом. Запросто можно, к примеру, пройти какую-нибудь миссию, не встретив ключевого персонажа, — он просто появится в следующем задании как ни в чем не бывало. Или выполнить сюжетное задание на убийство врага еще до его получения — компьютерные оппоненты могут покрошить друг друга без всякой помощи с вашей стороны. Не то чтобы такие ляпы встречались слишком часто или были критичны, но они здесь есть, и это неприятно.

Но куда неприятнее неряшливое техническое исполнение. Художники поработали превосходно, пейзажи дивно хороши, на картинках игра выглядит замечательно... Но вот анимация в бою все портит. Движения солдат слишком быстрые и дерганые, а визуальный эффект атаки не всегда синхронизирован с реальным. Поначалу почти невозможно понять, что произошло на ходу соперника. Кто-то куда-то побежал, кто-то кого-то стукнул, ой, а почему мечник умер, эй, а с какой стати вот этот лучник выстрелил два раза, а тот — три, стоп, что значит, грифон с одного удара слег, он же только что полностью здоров был... По счастью, здесь можно замедлить скорость анимации, но не меньше, чем вдвое, — и тогда войска, наоборот, начинают ползать катастрофически ме-е-е-е-е-едлен-н-н-н-но-о-о-о-о.

Конечно, спустя какой-нибудь час в игру ухаешь с головой и вообще перестаешь обращать на такие мелочи внимание... Но проблема в том, что новичок в серии (а то и в жанре) рискует вообще не втянуться. Игра сложная, обучение проясняет только базовые моменты, по любому поводу нужно лезть в справку... и корявая визуализация, при которой в боях все мельтешит, совсем-совсем не облегчает попыток разобраться в происходящем.

■ ■ ■

Тем не менее Age of Wonders 3 стоит простить и технические ляпы, и тяжелый «холодный старт». Потому что взамен она предлагает куда больше. Глубокую и продуманную боевую систему. Глобальную стратегию с асимметричным балансом и без всякой принудительной уравниловки. И огромный простор для повторной игры, для новых и новых партий. Простор, ограниченный разве что небольшим набором рас и классов.

Да и эти ограничения наверняка будут сниматься с выходом дополнений — никто ведь не сомневается, что будут и новые расы, и другие классы, и неожиданные заклинания, и расширенные игровые механики. Едва ли такие дополнения заставят себя ждать. ■

| | |
|---|---|
| РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ | ✓ |
| КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ | ✗ |
| ОРИГИНАЛЬНОСТЬ | ✗ |
| ЛЕГКО ОСВОИТЬ | ✗ |

### ДОЖДАЛИСЬ?

Age of Wonders 3 не изменяет традициям серии. Это уникальный сплав фэнтезийной ролевой игры, глобальной стратегии и пошаговой тактики — в последний раз мы видели такое двенадцать лет назад и с тех пор не видели вовсе. За это время игра успела повзрослеть и похорошеть — ей не хватает лишь парочки дополнений, чтобы окончательно догнать предшественниц по части разнообразия.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 9 |
| ГРАФИКА | 7 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 8 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 7 |

РЕЙТИНГ

8,5

«ОТЛИЧНО»

**ЖАНР**
Экшен-платформер
**ИЗДАТЕЛЬ**
Warner Bros.
**РАЗРАБОТЧИК**
TT Games
**МУЛЬТИПЛЕЕР**
Локальный кооператив
**ПЛАТФОРМА**
PC, Xbox 360, PS3, Xbox One, PS4, Wii U, PS Vita, 3DS
**САЙТ ИГРЫ**
thehobbit.LEGO.com

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
**НЕОБХОДИМО:**
Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео
**ЖЕЛАТЕЛЬНО:**
Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Дмитрий Ежов

# ПУТЕШЕСТВИЕ БЕЗ КОНЦА

Знакомство с играми **Traveller's Tales** про кубики LEGO превращает почти любого человека в убежденного эссенциалиста: принципиальных различий между ними мало, так что, увидев один выпуск (а их уже более двадцати), про остальные многое становится ясно автоматически. В связи с этим авторы пародируют популярные вселенные в хрестоматийном формате, освещая в одной игре, к примеру, сразу четыре года приключений в школе волшебства Хогвартс, а в следующей — квадрологию «Пираты Карибского моря». Все-таки вряд ли бы кто выдержал четыре отдельных экшена по тем же «Пиратам» — с одинаковыми героями и реквизитом.

С «Хоббитом» Питера Джексона (разработчики, напоминаем, чаще всего обращаются к оригинальным фильмам и киноадаптациям) в этом плане все вышло иначе. Наличие **LEGO The Lord of the Rings**, осветившей разом всего «Властелина Колец», предполагало, что историю Бильбо Бэггинса студия также расскажет в один заход, то есть не раньше, чем режиссер завершит трилогию. Но внезапно выяснилось, что ждать конца года никто не планирует и LEGO-инсценировок «Хоббита» будет фактически две — финал авторы собираются выпустить в виде загружаемого дополнения.

## Путь из норы

Не самое логичное разбиение материала, впрочем, не помешало разработчикам достойно его

**Лишь на первый взгляд** графика в LEGO-играх почти не меняется. Мелких деталей в одном кадре здесь с каждым разом становится все больше.

**Авторы не всегда идеально выдерживают ритм.** Например, однажды игра срывается на интересно поставленный, но суматошный и раздражающий слэшер.

**Гигантомании в сценах** здесь больше, чем в любой из прошлых игр серии.

**Живописный мир LEGO The Hobbit по сравнению с открытым** городом из The LEGO Movie Videogame выполнен аккуратнее и насыщеннее.

переработать в повествовательном плане. LEGO The Hobbit галопом проходит по узловым точкам двух фильмов, но при этом ей удается достаточно внятно и увлекательно изложить историю Толкина о гномах в Средиземье, если вы вдруг не знаете подробностей их путешествия к Одинокой горе.

Акцент ожидаемо сделан на экшен-эпизодах, таких как нападение дракона или побег героев в бочках по течению, и поставлены они очень здорово, но с поклонниками вселенной взаимосвязь у игры происходит на чуть более глубоком уровне. Отдельные моменты, которые вроде бы проходят по разряду увеселительных бытовых сценок, удачно сопряжены с механикой. Встреча в норе хоббита, например, своего рода набор мини-игр: мы собираем стол, наполняем тарелки едой, потом вдруг включается яркий музыкальный номер (игроку необходимо ритмично жать на кнопки). Все это достаточно пошлые, в общем-то, аттракционы, но они безотказно работают, когда дело касается знакомого антуража и любимых героев. Это важный нюанс: **The LEGO Movie Videogame** оказалась не очень удачной как раз потому, что не была привязана к популярному в массовой культуре сюжету и при этом пыталась работать по обычным для серии правилам.

У той игры, спору нет, были свои плюсы. Авторы ввели в ней довольно любопытный, новый для себя тип задачек — строительную мини-игру, в которой требовалось быстро подбирать детали механизмов, что в рамках LEGO-серии воспринималось почти как инновация. Теперь подобным образом нас то и дело просят что-нибудь соорудить и на локациях Средиземья.

Конечно, в игре про строителя Эммета задачи такого типа смотрелись несколько логичнее, но попытку разнообразить бесконечные драки и головоломки известного формата (Гэндальф стоит возле уступа, пока его маленькие товарищи взбираются наверх по волшебному посоху; Бильбо проникает через маленькую дверцу в соседнюю комнату, чтобы открыть дверь союзникам и т.д.) нельзя вменять сотрудникам студии в вину.

## Мир изменился

Другой неожиданный момент заключается в том, что Traveller's Tales наконец-то придумали ресурс поважнее LEGO-монеток, щедро разбросанных по локациям. На некоторых участках уровней (а также в битвах с врагами) герои получают особые материалы вроде разноцветных кристаллов, которые потом можно пускать в ход у наковальни. Производить при помощи этой системы приходится важные сюжетные предметы — например, выковать ключ, чтобы попасть в следующую комнату.

Крафтинг, опять же, достаточно рудиментарный, но привносит ощущение новизны хотя бы по сравнению с LEGO The Lord of the Rings, которая имеет с новой игрой много очевидных пересечений. Все-таки глобальные обновления происходят в серии раз в несколько лет — и сейчас не тот случай, Traveller's Tales лишь изо всех сил стараются не допустить самоповторов.

К разряду точечных изменений можно отнести и прием в боевой механике, когда два персонажа объединяются (то есть буквально сливаются в одного — не иначе благодаря свойствам датского конструктора), чтобы разрушить какое-то препятствие либо победить особо мощного противника. Прибавилась функция быстрого перемещения по довольно масштабному фэнтези-миру верхом на крупном орле. Появилась удобная система подсказок, подсвечивающая важные области на локациях и отпускающая комментарии по поводу многих головоломок. Последнее усовершенствование оказалось самым полезным — наконец-то отпала нужда по полчаса биться лбом в элементы декора, пытаясь угадать, какого же персонажа использовать для решения задачки.

■ ■ ■

Давно стало ясно, что помимо развития игровой механики англичанам очень важно куда-то двигать серию концептуально. LEGO-версии известных миллионам произведений уже не совсем пародии — шесть часов в мире игры про толкиновских хоббитов и гномов лишний раз доказывают, что юмора в «легоизациях» с некоторых пор стало не больше, чем в исходном материале. В противовес же нам предлагают умопомрачительные взрывы в рапиде, целые армии орков в кадре и прочее бутафорское великолепие. Получается скорее довольно странная замена оригиналу, чем его дополненная и более смешная версия, — аккуратно изложенный в соответствии с форматом сюжет вот уже который год служит оправданием для одинаковых головоломок про взаимовыручку.

В этот раз авторам удалось не копировать полностью самих себя, придумав для LEGO The Hobbit несколько свежих развлечений и технических улучшений. Только не очень понятно, будет ли все это актуально через несколько месяцев, когда игроков ждет последняя часть трилогии в виде платного дополнения. В любом случае выпустить в течение нескольких лет три игры, объединенных одной вселенной и механикой, — слегка перебор. ■

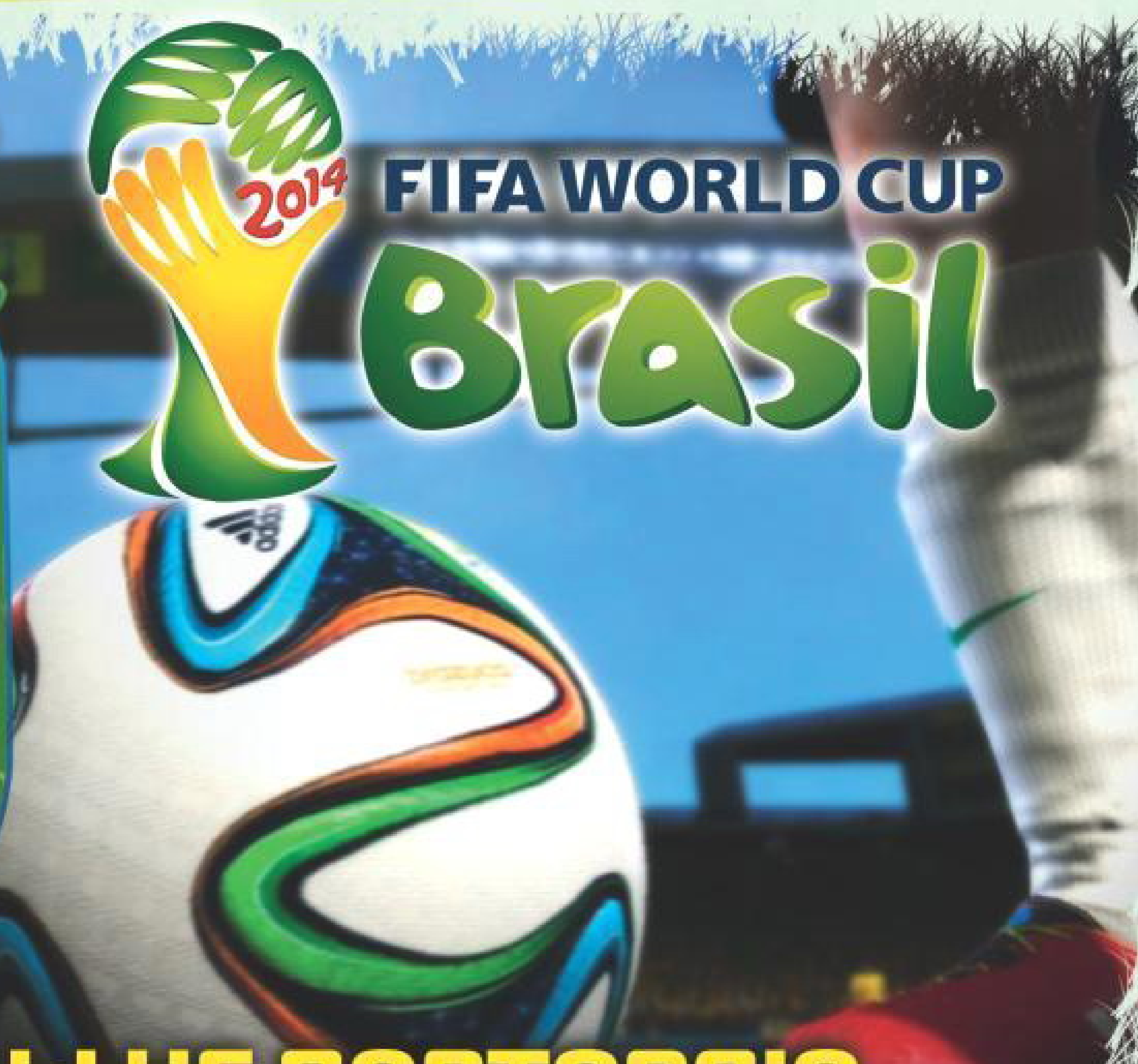
Реиграбельность ✔
Классный сюжет ✘
Оригинальность ✘
Легко освоить ✔

**Дождались?**

Серьезный изъян у альтернативного способа ознакомиться с «Хоббитом» всего один: видеоигровой финал истории придется ждать до следующего года, и непонятно, будет ли он к тому моменту кому-нибудь интересен.

Геймплей 7
Графика 8
Звук и музыка 7
Интерфейс и управление 7

**Рейтинг**
**7,0**
**«Хорошо»**




АНТОН БЕЛЫЙ

**ЖАНР** ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР
**ИЗДАТЕЛЬ** EA SPORTS
**РАЗРАБОТЧИК** EA CANADA
**МУЛЬТИПЛЕЕР** ЛОКАЛЬНЫЙ, ИНТЕРНЕТ
**ПЛАТФОРМА** XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ EASPORTS.COM/2014-FIFA-WORLD-CUP

# ДВАЖДЫ НЕ ПОВТОРЯЮ

Поклонники футбольных симуляторов грызут локти от затянувшегося ожидания анонса **FIFA 15**, а тут еще чемпионат мира по футболу на носу — стартует в июне этого года и пройдет в солнечной Бразилии. Чем не повод для **EA Sports**, главных в игровой индустрии спортивных трендмейкеров, выпустить игру о ЧМ-2014? И хотя на самом деле **2014 FIFA World Cup Brazil** занимает промежуточное место между **FIFA 14** и FIFA 15, она наверняка придется по вкусу тем, кто уже наигрался в прошлогодний «футбольчик». Играть подано, товарищи футболисты!

## РОДИНА КАРНАВАЛА И ФУТБОЛА

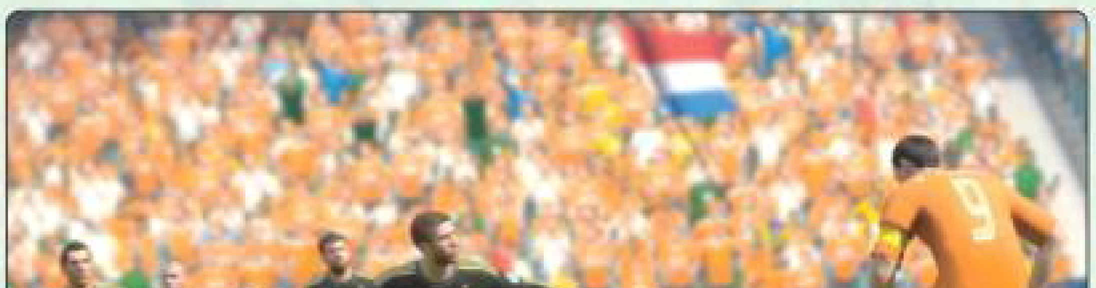
Федерация FIFA давно поставила все спортивные чемпионаты на конвейер — первая официальная игра, посвященная Кубку мира, вышла еще в 1998 году. Разработала **World Cup 98** как раз **Electronic Arts Canada**, ставшая впоследствии частью подразделения EA Sports. С тех пор каждый чемпионат мира по футболу, проводящийся раз в четыре года, сопровождался игрой от Electronic Arts, дополняющей основную FIFA-линейку. В 2006-м мы съездили в Германию, в 2010-м посетили турнир в Южной Африке, а теперь отправляемся в Бразилию.

2014 FIFA WCB выступает, по сути, самостоятельным дополнением к FIFA 2014, которое немного подправляет геймплей, добавляет новые режимы, трюки, мини-игры и анимации игроков, улучшает качество игры в целом. Время выбрано идеально — полгода назад вышла FIFA 14, настоящий турнир начнется через два месяца, а через квартал после него выйдет новая итерация главного мирового футсима с цифрой «15» в названии.

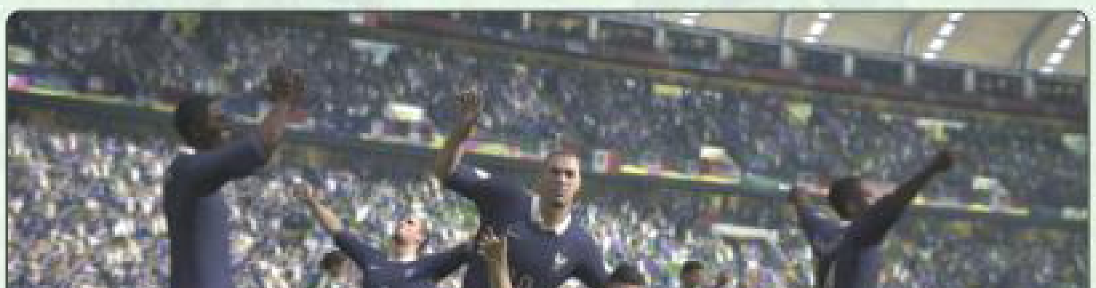
С ходу назовем главное разочарование: игра вышла только для консолей предыдущего поколения, Xbox 360 и PlayStation 3, со всеми вытекающими техническими ограничениями. Из-за отсутствия версий для более актуальных платформ EA Sports решили использовать в World Cup Brazil движок Impact вместо Ignite, задействованного в Xbox One и PS4-версиях прошлогодней игры. Впрочем, не так уж Impact и плох даже в 2014 году, тем более что его вновь кардинально доработали.

Итак, перед нами изрядно модифицированная прошлогодняя игра с обновленными составами команд и лицензированными сборными. Цифры традиционно внушают уважение — почти 7500 футболистов со всего мира (7469 игроков), 21 новый стадион (воссозданы все двенадцать стадионов Бра-

Национальная сборная Бразилии в выездной форме внимает своему гимну, настраиваясь на предстоящую игру.



Великолепный Робин ван Перси (по прозвищу Капитан Вантастик) ударил по мячу.



Команда Франции вовсю радуется победе.

зилии) и 203 полностью лицензированных составов сборных, включая команды из Европы и бывших стран СНГ. Но главное, конечно, скрыто не в цифрах, а в возможности разыграть ЧМ-2014 «по своим правилам». Ради этого-то все и затевалось!

## ДОКАЖИ, ЧТО ЛУЧШИЙ

Среди одиннадцати игровых режимов не оказалось лучшего режима FIFA 14 — FIFA Ultimate Team, — поэтому серьезные игроки FIFA 14 вряд ли надолго задержатся в World Cup Brazil. Но менее привередливым товарищам все же будет из чего выбрать.

В центре внимания, само собой, чемпионат мира и его многочисленные вариации. Впервые в истории игр World Cup авторы добавили онлайновый режим «История финалов», позволяющий воссоздавать реальные матчи турнира и переигрывать их с новыми испытаниями и условиями. Заработает режим только после 12 июня, официального старта чемпионата. Все остальное доступно уже сейчас, и в «Дороге в Рио», к примеру, игроки должны пройти весь путь турнира через двенадцать городов Бразилии, каждый из которых выступает в роли отдельного дивизиона. По мере приближения к финалу турнира матчи усложняются, выставляются повышенные требования.

Модный перехват мяча во время встречи национальных сборных Мексики и Бразилии. В центре событий — прыгнувший выше всех Неймар.

Кадр из режима «Капитан сборной» (Captain Your Country). Улучшение параметров наших ключевых игроков с помощью тренировок и упражнений.

В игру вернулся подзабытый режим «Капитан сборной» (был в 2010 FIFA World Cup South Africa). В этом режиме игроку необходимо выбрать футболиста из числа существующих, действующих, игроков или создать спортсмена-новичка с нуля. Далее потребуется в режиме карьеры добиться права стать капитаном и возглавить команду. Управлять в этом режиме можно только своим игроком, однако присутствует и менеджмент команды — например, тренировки, включающие восемнадцать разных мини-игр. С их помощью можно улучшать не только свои параметры, но и характеристики остальных игроков.

Разработчики проявили небывалую заботу о начинающих. Они улучшили систему автопозиционирования игроков, которая делает режим более доступным для новичков. Для них же добавлен новый уровень сложности, распространяющийся на все матчи с ИИ-противником, — «Начинающий».

## МЯЧИКА, ТРАВЫ И ЗРЕЛИЩ

Игра стала значительно эффектнее, если сравнивать с 2010 FIFA World Cup South Africa. Предматчевые презентации обросли деталями, трехмерными фигурами зрителей и видеороликами с торжествами по случаю побед. В виртуальных трансляциях добавились эпизоды включения из разных уголков планеты, а также виртуальное радио EA Sports Talk Radio с голосами ведущих известного спортивного телеканала ESPN.

Игра ощущается в точности как FIFA 14, которая оставила старые проблемы позади и стала чуть лучше для опытных игроков, на которых в первую очередь и направлены все изменения в механике. Доработана физика поведения мяча, появились новые финты и приемы голкипера, а защитникам дали возможность выпрыгивать из-за спины противника, выбивая мяч из опасной зоны. Система контроля мяча получила новое название «Взрывное движение», а передавать и обрабатывать мяч стало интуитивно проще.

Потенциально главной спортивной игрой этого года станет FIFA 2015, а про 2014 FIFA World Cup Brazil вспомнят в конце года только самые преданные фанаты виртуального футбола. Но пока FIFA 15 не вышла и даже не анонсирована, у всех игроков есть возможность переключиться с именитых клубов на национальные сборные — команды разных стран, задействованные в чемпионате мира 2014 года. И эту возможность World Cup Brazil не стоит недооценивать. ●

● РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

● ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**Дождались?**

Поклонникам виртуального футбола пропускать World Cup Brazil не стоит, ведь она посвящена главному футбольному событию четырехлетия. Но воспринимать ее как самостоятельную игру, а не как независимое дополнение к FIFA 14, у нас не получается.

| | |
|---|---|
| ГЕЙМПЛЕЙ | 7.0 |
| ГРАФИКА | 7.0 |
| ЗВУК И МУЗЫКА | 8.0 |
| ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ | 8.0 |

**Рейтинг «Мании»:**

**7,0**

**«ХОРОШО»**

Жанр
Стратегия
Издатель
Paradox Interactive
Разработчик
Ino-Co Plus
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайты игры
warlock2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2,6 ГГц, 4 ГБ, 768 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Quad Core 3,2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Warlock II The Exiled

# Доделай сам

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

**Warlock 2** идет по стопам оригинала и создает отличное первое впечатление. В ней стало больше контента, появился новый режим с сюжетом, сразу приложены мультиплеер и редактор всего и вся. Да и выглядит продолжение куда более броско, чем **Master of the Arcane**.

Но на одном только первом впечатлении глобальная стратегия далеко не уедет — первая Warlock это наглядно доказывала. Партию в ней было весело начинать, но невыносимо скучно доигрывать: из-за фундаментальных ошибок в системе 4X-фантазия краснодарской **Ino-Co** рано или поздно рушилась. И хотя Warlock 2 оказалась лучше во всем, ее долговечность точно так же остается под сомнением.

## ЗАБЛУДШИЕ ВОЛШЕБНИКИ

Warlock — это **Civilization 5** пополам с **Master of Magic**. У первой она позаимствовала интерфейс, карту из шестиугольников и сражения в духе классических варгеймов. У второй — фэнтезийные расы, параллельные миры и глобальные заклинания вроде огненных шаров, призыва монстров и терраформирования. В отличие от «Цивилизации», Warlock почти целиком сосредоточена на войне, и The Exiled стремится развить ее идеи.

Победить в Warlock можно было несколькими способами, и один из них — раньше всех исследовать и произнести заклятие Единения. В The Exiled выясняется, что один великий маг ровно таким вот образом выиграл свою «партию», стал всемогущим Единым, набрал себе свиту и прогнал прочь из Ардании остальных великих магов. Изгнанники обосновались на осколках миров, обретающихся на астральной орбите Ардании, и пытаются вернуться домой.

В The Exiled можно играть постарому — на большой карте с континентами, островами и обширными параллельными мирами. Но главная ее фишка — новый «Режим изгнанника», в котором большие миры заменяются крохотными осколками, соединенными сетью порталов. Каждый маг, будь то игрок или ИИ, начинает игру на своем осколке и постепенно продвигается по цепи миров к Ардании, пробиваясь сквозь толпы экзотических тварей, строя и захватывая новые города и время от времени схватываясь с конкурентами.

Победить должен тот, кто первым найдет и одолеет Единого, либо, как в первой Warlock, захватит и удержит святые земли или разозлит одного из богов и побьет его аватара. Но чаще всего побеждает тот, кто попросту задавит остальных магов. На деле это значительно проще и, чисто по ощущениям, естественнее.

Чем ближе осколок к Ардании, тем противнее монстры, которые на нем живут. Родной остров вы зачистите без труда, на втором и третьем уже придется вертеться, чтобы не терять войска. Это разумно, это уместно. Но как только вы к этому приноровитесь, вам обязательно попадется остров с какими-нибудь лунными шагоходами или демонами-мучителями, любой из которых одним ударом снесет вашего высокоуровневого рыцаря, а ходом позже добьет ваших лекарей и лучников. Путь к Ардании всегда лежит через такие «бутылочные горлышки», где сила мон-

**Теперь в Ардании заседают наши** старые знакомые — те великие маги из первой части, которым повезло. Остальные, включая седобородого Миральбуса, бежали на осколки, и за них снова можно сыграть.

**В теории** уменьшение свободного пространства должно было привести к более камерным баталиям в духе «Кодекса войны», но на деле все осталось по-старому.

**В новом режиме** от кораблей толку еще меньше, чем раньше, потому что они не могут свободно перемещаться между осколками. Если нужно пересечь водную преграду, надежнее запастись летающими войсками или поднять сушу с помощью магии.

стров подскакивает резко и внезапно, поэтому, пока вы не наберетесь сил, придется сидеть в пределах уже изученных осколков, нос к носу с другими великими магами.

Воевать или заключать союзы и пытаться пробиться вместе? Если вы не играете с живыми соперниками, в последнем смысла точно нет. ИИ в Warlock был трогательным имбецилом на любом уровне сложности и в The Exiled почти не изменился. Великие маги по-прежнему с огромным трудом преодолевают моря и водоемы, не пользуются мощными заклинаниями, даже если давно овладели армагеддоном и призывом драконов. И понятия не имеют, что делать с горными перевалами, которыми мы перекрыли проход к порталу со стартового осколка.

Противники с радостью предложат нам дружбу и помощь, но пользы от них не ждите. Проще пойти на оппонентов войной и заслужить захватническую победу — только вот с учетом слабоумия великих магов и их неспособности что-нибудь противопоставить нашему боевому катку война с ними рано или поздно сведется к медленному пережевыванию одного города за другим.

Поэтому мультиплеер в The Exiled очень кстати. В первом Warlock он появился не сразу, зато тут уже есть — и это очень важно. Если хочется сыграть партию с великими магами, у которых есть мозги, без живых игроков не обойтись.

## ПОЖАЛУЙСТА, СМЕЙТЕСЬ!

В «Режиме изгнанника» появился эрзац-сюжет: нас и других магов подталкивают к действию с помощью событий наподобие тех, что случаются в «Эадоре» и стратегиях от Paradox. Простенькие задачки вроде «постройте тыквенную ферму» были и в первой части, но теперь у многих событий есть текстовая подоплека и несколько возможных решений.

Предположим, портал на соседний осколок перекрыл жадный огр. Мы можем дать ему денег, подсунуть огру иллюзорное золото, потратив на это капельку маны, или вызвать здоровяка на бой. Начинание замечательное, но, увы, дальше дело заходит редко. Тексты большинства событий скупые и укладываются в три строчки, попытки проявить остроумие в типичной арданийской манере — болезненно неуклюжи. «Магугл его знает! Я тебе, что, варлокопедия?» Поняли? Ну гугл же! Википедия! Ну! Ну!..

Бывают сюжетные события, связанные с борьбой изгнанников с Единым, но они редки и из партии в партию идут в одном и том же порядке. Зачастую они сводятся к «получи, зараза, толпу жирных тварей в незащищенный тыл, страдай, рыдай и моли о пощаде». Эти неизящные попытки навязать историю утомляют, и после пары-тройки забегов по осколкам классический режим без сюжета и с единой картой снова становится главным. Классическая 4X-песочница без претензий радует куда больше, чем возня с очередным капризным союзником Единого.

Впрочем, как и первая часть, Warlock 2 неожиданно находит себя в исследовании. Хотя у режима с осколками немало проблем, его реабилитирует то, что миры красивые и очень разные. На них почти всегда находится что-нибудь, на что интересно поглазеть, — даже если вы не проживете в лунном мире и пары ходов, босс-луноход непременно произведет на вас впечатление. Вовсе не война, не сюжет, а исследование миров — гарантия того, что нового режима хватит на пару-тройку вечеров.

И это не единственный аспект, в котором Warlock 2 стала интереснее. Заклинания больше не изучаются в случайном порядке — появились три наглядных древа исследования. Универсальную стратегию из первой части, с застройкой всего свободного пространства, теперь худо-бедно пресекает предел на количество городов. Мультиплеер и редактор карт, кампаний, боевых единиц и всего остального — тоже необходимые и желанные новшества.

С другой стороны, Warlock 2 все еще не хватает многих элементарных вещей. Например, до сих пор нет своей «Цивилопедии», а без нее о различиях между расами и пользе от конкретных ресурсов приходится узнавать исключительно опытным путем. Где лучше построить город — рядом с осликами или серной шахтой? А догадайтесь!

Кроме того, новые механики — квесты с выбором и осколки миров — явно не задействованы на полную катушку. Складывается впечатление, что в Ino-Co добавили их, только чтобы заложить фундамент для людей, которые освоят редактор и станут наполнять игру своими придумками. На это косвенно намекает и отдельное меню «Кампании», в котором пока удручающе пусто. Все новинки Warlock 2 сделаны будто бы для того, чтобы модостроителям было с чем работать.

■■■

Переводить стрелки на энтузиастов, чтобы те доделали игру, — не лучшая затея, но прогнозы делать трудно. Судя по отзывам в Steam, Warlock 2 нравится многим, несмотря на все свои недостатки. Почти наверняка среди этих людей найдутся те, кто готов делать отличные модификации, и, скорее всего, именно они помогут The Exiled достичь того уровня, на который она претендует. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗

**Дождались?**

Избавиться от всех проблем Master of Arcane с первого раза не удалось — у Warlock 2 все еще много непозволительных для 4X-стратегии недостатков. Тем не менее у нее еще есть шансы на большой успех: при поддержке модостроителей The Exiled легко перерастет во что-то близкое к великой Fall from Heaven 2.

| | |
|---|---|
| Геймплей ★★★★★★★☆☆☆ | 7 |
| Графика ★★★★★★★★☆☆ | 8 |
| Звук и музыка ★★★★★★★★☆☆ | 8 |
| Интерфейс и управление ★★★★★★☆☆☆☆ | 6 |

**Рейтинг**

**7,0**

«Хорошо»

Анастасия Шакирова

# THE MYSTERIOUS CITIES OF GOLD: SECRET PATHS

*Сердца трех*

***Жанр***
*Головоломка*
***Разработчик***
*Ynnis Interactive*
***Издатель***
*Neko Entertainment*
***Мультиплеер***
*Нет*
***Платформа***
*PC, Wii U, 3DS, iOS*
***Сайт игры***
*e-neko.com/?page_id=5414&lang=en*

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
*НЕОБХОДИМО*
***1,6 ГГц, 1 ГБ, 256 МБ видео***
*ЖЕЛАТЕЛЬНО*
***2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео***

The Mysterious Cities of Gold впервые увидела свет вовсе не как игра, а в 1982 году как приключенческий мультсериал совместного производства Франции и Японии. Главными героями были трое детей — испанец Эстебан, умеющий повелевать Солнцем, индианка Зия из племени инков и неунывающий Тао, последний из древнего народа му. Вместе с известным навигатором Мендосой они отправились в Южную Америку, где, по слухам, скрывается один из семи легендарных Золотых городов…

Для своего времени сериал был весьма хорош, но что-то не задалось и было снято всего 39 эпизодов. Продолжение появилось лишь тридцать лет спустя, когда французы решили вернуться к историям детей-искателей сокровищ, но на этот раз отправили их в Китай. По мотивам нового сезона и была создана игра **The Mysterious Cities of Gold: Secret Paths**. С первоисточником обошлись очень бережно, даже заглавную тему (крайне задорную, надо сказать) оставили оригинальную.

Как вы, наверное, уже сообразили, в нашем распоряжении окажется боевая троица Эстебан-Зия-Тао. Тем, кто помнит и любит **The Lost Vikings**, предстоит испытать приятное чувство дежавю: способности у всех героев разные, поэтому для прохождения уровней придется пользоваться каждым. Эстебан, как истинный сын Солнца, может активировать специальные «солнечные пирамидки» своим волшебным медальоном, изящная Зия — пролезать сквозь узкие лазейки, куда нет хода двум мальчикам, наконец, Тао умеет переводить надписи на древнем языке му и посылать своего попугая Кокапетля, чтобы тот незаметно стянул ключи у зазевавшегося противника. Ну а Мендоса в игре выполняет роль этакого невидимого наставника, указывающего, что делать в процессе обучения.

В поисках Золотого города героям предстоит посетить шесть областей Китая, (Тибет, Великую стену, монастырь Шаолинь и другие), каждая из которых состоит из пяти этапов. А между ними, как двигатель сюжета, вам покажут небольшие отрывки из мультсериала.

Любой уровень представляет собой немаленькую карту, полную врагов, тайников и, разумеется, головоломок. Последних довольно много, и они интересные, хотя не могут похвастать какой-то оригинальностью: классические плиты, рычаги, вращающиеся мосты, магические статуи — разработчики ничего не забыли. Все это нужно нажимать, дергать и крутить в правильном порядке разными героями.

Что касается противников, то драться с ними нельзя, но можно от них убежать или где-нибудь затаиться — скажем, в бочке или ветвях какого-то местного растения. Впрочем, даже если вас схватят за шиворот на месте «преступления», ничего страшного не произойдет, пойманного персонажа всего лишь откинет на пять-десять секунд назад во времени.

Но если вы целитесь на максимальный рейтинг прохождения уровня — не дайте себя поймать! И не забудьте, что по уровням раскиданы свитки, которые тоже неплохо бы собрать все, причем некоторые, определенного цвета, можно подобрать лишь определенным персонажем. А еще есть секретные сундуки, и их не так-то просто найти. В каждом — бонус-иллюстрация для самых внимательных игроков.

■ ■ ■

Не самые сложные, но радующие глаз и ум головоломки, забавные персонажи (видели бы вы, как косолапо бегает, переваливаясь с ноги на ногу, Тао и как его попугай вопит «Кокапетль спешит на помощь!»), светлая атмосфера приключения… все это органично складывается в добрую, смешную и увлекательную игру без откровений.

Отдельно хотим отметить версию для 3DS. Вы можете выбрать между управлением кнопками или стилусом — и, если предпочтете последнее, не разочаруетесь. Наконец-то мы получили игру для портатива Nintendo, в которой можно обойтись совсем без кнопок! Мелочь, а приятно. ■

Золотой кондор, этакий стимпанковый флаер, перевозящий героев. Летучие корабли в игре тоже встречаются.

Двери и рычаги — классика жанра! Но красиво, не правда ли? При всей своей простоте Secret Paths нарисована весьма качественно.

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✘ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✘ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

***Неожиданное возрождение мультсериала восьмидесятых вылилось в очень симпатичную игру по мотивам. Если вы соскучились по The Lost Vikings и добрым приключениям — не пропустите.***

ГЕЙМПЛЕЙ: ................7
ГРАФИКА: .................7
ЗВУК И МУЗЫКА: .....7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: .........8

**РЕЙТИНГ**
**7.0**
**ХОРОШО**

**Жанр**
*Квест*
**Издатель**
*Phoenix Online Studios*
**Разработчик**
*Pinkerton Road*
**Мультиплеер**
*Нет*
**Платформа**
*PC, iOS, Android*
**Сайт игры**
*postudios.com/company/games/moebius*

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
*НЕОБХОДИМО:*
**2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео**
*ЖЕЛАТЕЛЬНО:*
**2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео**

*Родион Ильин*

# MOEBIUS: EMPIRE RISING

## *Разорванная лента Мёбиуса*

Однажды незадачливая служанка неправильно прострочила ворот рубашки одного ученого, тем самым подтолкнув его к созданию нетленного произведения математико-психоделического искусства. Так называемая лента (петля) Мёбиуса имеет только одну сторону, никогда не прерывается и будоражит умы людей более полутора веков.

Свой вклад в изучение ленточно-петлевой топологии недавно внесла небезызвестная Джейн Дженсен — автор знаменитой приключенческой серии девяностых **Gabriel Knight**. Согласно теории геймдизайнера, у каждого есть собственный прообраз в прошлом. Человеческая судьба не самобытна — мы идем проторенной кем-то до нас дорогой, повторно очерчивая ту самую петлю Мёбиуса. Однако если верно разгадать характер и вычислить историческую фигуру-прообраз, есть шанс вырваться из замкнутого круга и направить свою жизнь другим путем. Изменить ход собственной и глобальной истории.

Деньги на псевдонаучные изыскания Джейн выделили простые игроки через Kickstarter, и поначалу кажется, что сделали они это не зря: Moebius действительно захватывает сочетанием детектива, мистики, триллера и учебного курса мировой художественной культуры. Но очень быстро выдыхается — прямо как ее главный герой.

Владелец нью-йоркской антикварной лавки Малакай Ректор всю жизнь гоняется по миру в поисках ценных предметов старины. Он обладает феноменальной памятью и огромным багажом знаний в области истории, живописи и скульптуры, на глаз отличает подлинники от подделок и видит людей насквозь. Заметив его таланты, секретная государственная организация заставила Малакая переквалифицироваться в начинающего психоаналитика и детектива-самоучку. Так герой оказывается в Венеции, где должен разобраться в убийстве знатной дамы. Но, как быстро выясняется, ее смерть лишь часть мирового заговора, в котором замешано правительство, военные, ниндзя, египетские сутенеры, а теперь и он сам. Полагаясь на свои обширные познания и таблетки, блокирующие шизофренические припадки, Ректору нужно выяснить, нет ли в биографии погибшей связи с историческими личностями.

Как и многие люди от мира искусства, Малакай крайне горделив, работницу своего магазина не считает за человека, по поводу и без задирает нос — казалось бы, эталонный слизняк. Однако образ так до конца и не складывается из-за геймдизайнерских условностей: вам приходится выбирать только «правильные» ответы в диалогах. Например, если попытаться добыть у одной дамы информацию по-хитрому — методом обольщения и навешивания лапши на уши, — игра сочтет способ недостаточно брутальным. Сюжет не сдвинется с места, пока Малакай, весь из себя образованный и даже слегка гламурный, банально не приставит несчастной нож к горлу. Интеллигент, не то слово.

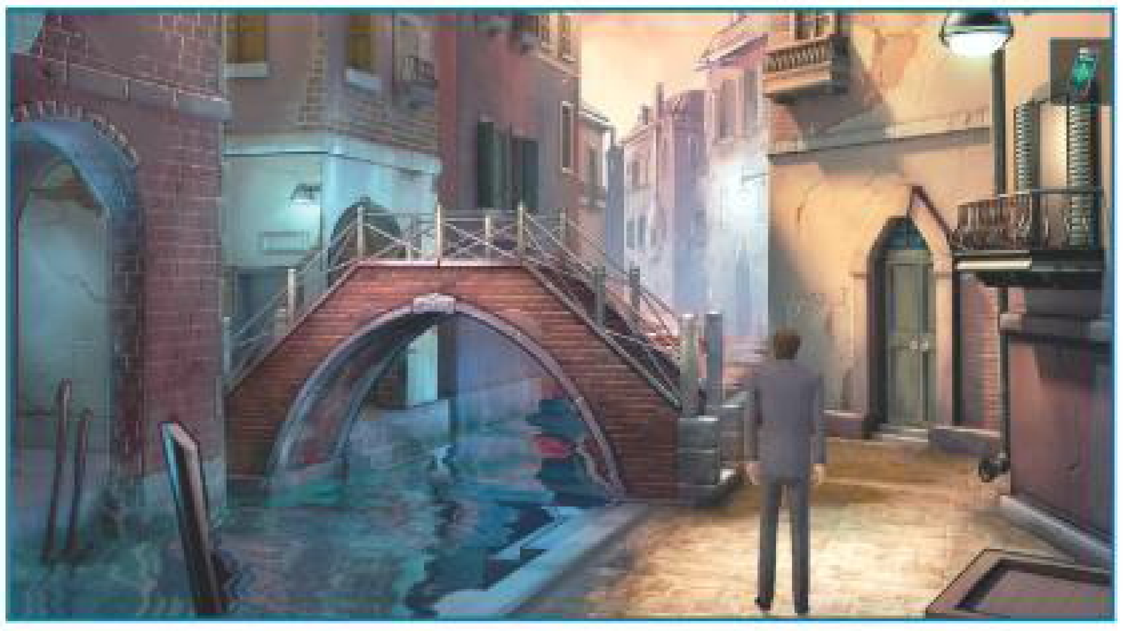
Общаясь с окружающими и неспешно исследуя апартаменты швейцарского замка, трущобы Каира или парижский дерновый лабиринт (программа путешествий кажется насыщенной, но на поверку локаций немного), герой собирает в своем смартфоне досье на ключевых фигурантов дела. Когда улик скапливается достаточно, необходимо проанализировать информацию о жизни того или иного человека и провести параллели с предложенными историческими персоналиями. Например, выяснить, кого больше напоминает роковая красотка — внебрачную дочь папы римского Лукрецию Борджиа, жену короля Англии Анну Болейн или Медею? Простым перебором отделаться не выйдет, придется внимательно изучить подноготную каждого кандидата.

Зато можно облегчить себе участь на этапе расследования, составив быстрый психологический портрет собеседника. В стиле Шерлока Холмса наш герой способен охарактеризовать человека по внешности: оранжевые губы библиотекаря — пытается быть яркой среди пыльных книг или дурновкусие? Татуировка на шее — принадлежность к банде или простая недальновидность?

■ ■ ■

Остальные головоломки в большинстве своем обыденны либо вовсе удручают несуразностью и даже пошлостью. Малакаю не лень слетать из Вашингтона в Нью-Йорк и обратно ради копеечного виски для дамы — видимо, поближе бара не нашлось. Или уговорить девчонку в чулках подставить солнцу тыльную часть туловища, дабы отвлечь внимание охранника. Такого креатива от титулованной Джейн Дженсен, признаться, мы не ждали.

С другой стороны, она сразу предупредила, что собранных с миру по нитке четырехсот тысяч не хватит на реализацию задуманного. Дефицит бюджета ощутим во всем. Картинку уровня игр пятнадцатилетней давности и жуткую анимацию еще можно списать на стилизацию под классические квесты. Но скомканное повествование (финал так и вовсе потягается в глупости с сериалом «Не родись красивой»), пропадающая на глазах харизма главного героя и нелепицы в головоломках оправдать не получается. ■



Если кого-то убивать, то только здесь — очень романтичное место преступления.

✗ **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
✔ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**
✗ **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**
✔ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

**ДОЖДАЛИСЬ?**

***Мы возлагали на новую игру Джейн Дженсен немалые надежды, но в результате любопытной оказалась лишь концепция перерождения судьбы да связанная с ней пара геймплейных находок. Ждем ремейк Gabriel Knight.***

**ГЕЙМПЛЕЙ:................6**
**ГРАФИКА: ................3**
**ЗВУК И МУЗЫКА: .....8**
**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: .........7**

**РЕЙТИНГ**
**6.0**
**СРЕДНЕ**

*Максим Бурак*

# SPATE

*Рюмка абсента на столе*

**Жанр**
*Платформер*
**Издатель**
*Ayyo Games*
**Разработчик**
*Eric Provan*
*Ayyo Games*
**Мультиплеер**
*Нет*
**Платформа**
*PC*
**Сайт игры**
*spategame.com*

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
*НЕОБХОДИМО:*
**Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 256 МБ видео**
*ЖЕЛАТЕЛЬНО:*
**Quad Core 2,5 ГГц, 6 ГБ, 512 МБ видео**

Когда в видеоиграх и кино героя потрясает тяжелое событие, отбрасывающее его на жизненное дно, мы чаще всего наблюдаем, как он медленно проваливается в яму депрессии либо потихоньку оттуда выбирается. Но два часа Spate — это концентрированная история о том, как человек уже давно сдался трагедии и просто живет в ней.

Детектив Блюз десять лет назад потерял сначала дочь, затем жену, а вскоре и львиную долю своего рассудка из-за фанатичного увлечения абсентом. Привычная жизнь сыщика превратилась в психоделический симбиоз реальности и больных фантазий, на которые герой все меньше и меньше обращает внимание. Но кое-что меняется, когда очередное дело приводит его на заброшенный остров, где недавно пропал богатый бизнесмен, а за десять лет до этого — большая группа людей.

Любое неестественное событие в этом странном месте Блюз связывает с галлюциногенными эффектами от употребления спиртного, что делает его апатичным абсолютно ко всему, кроме прошлого. Разговаривающие неведомые создания, парящие вверх тормашками деревья и плывущие в небе гигантские рыбы — все это герой спокойно комментирует словами «я уже совсем допился» и тут же делает еще один глоток из бутылки. В такие моменты за происходящим хочется спокойно наблюдать, а тебя упорно заставляют прыгать по трамплинам, лазить по цепям и заниматься прочими платформенными глупостями.

До Spate ее разработчик Эрик Прован видеоиграми не занимался. Он работал в различных киностудиях над визуальными эффектами к «Алисе в Стране чудес», «Новому Человеку-пауку» и «Зеленому Фонарю». И то, что у автора игры нет никакого опыта в геймдизайне, очень заметно: это абсолютно бестолковый платформер, основная механика которого — движение вперед. Простые прыжки, поездки на парящем корабле и редкие пространственные головоломки лишь сбивают темп игры, отвлекая внимание от главного — депрессивной истории.

У Эрика получилось передать всю тяжесть и глубину сюжета не только с помощью редких диалогов и монологов, озвученных Джеком Бэром, но и благодаря непрекращающейся визуальной эволюции всего окружения. Spate невероятно интересно слушать, за ней приятно наблюдать, проникаться ее атмосферой, но в нее просто не хочется играть. Автор во многом объединил идеи **Limbo** и **Dear Esther**, но все элементы игрового процесса здесь кажутся кривыми и вообще ненужными. Во всем видна работа талантливого художника, но не расчетливого геймдизайнера.

■ ■ ■

Мир Spate одновременно завораживает и отталкивает от себя: стимпанк здесь очень грубый и неприятный, а грустная оркестровая музыка не только уместна, но и чертовки сильно подчеркивает всю ту жуткую сверхъестественную мощь, которая разрушает главного героя. Здесь придется прогуляться по душе человека, который за десять лет не просто смирился с жизнью на самом дне, а привык к ней. Лишь в самом конце встанет вопрос спасения, ответить на который нужно будет игроку. Вернее, зрителю: Spate едва-едва дотягивает до звания игры. Это скорее тяжелый визуальный рассказ, который впечатляет, расстраивает и продолжает крутиться в вашей голове даже после финальных титров. Сегодня такую проникновенность встретишь нечасто, но одной ее все равно недостаточно. ■

Уровни с полетами на реактивной лодке, призванные разнообразить процесс, лишь раздражают своей однотипностью и затянутостью.

После безобидного начала в Spate все очень быстро переворачивается с ног на голову.

В игре можно поболтать с существами, которые прольют немного света на происходящее. Милое создание со скриншота мы ласково окрестили Страхозмеептицей.

✗ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

***В Spate можно выпить абсент, нажав всего одну кнопку на клавиатуре, но это, к сожалению, не сделает игровой процесс более увлекательным. Банальная игра в небанальной форме.***

ГЕЙМПЛЕЙ: ................4
ГРАФИКА: ................8
ЗВУК И МУЗЫКА: .....9
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ........5

**РЕЙТИНГ**
**6.5**
**СРЕДНЕ**

**Жанр**
Головоломка
**Разработчик/издатель**
ustwo
**Мультиплеер**
Нет
**Платформа**
iOS
**Сайт игры**
monumentvalleygame.com

*Александра Морозова*

# MONUMENT VALLEY

## *Священная геометрия*

Каждый уровень в Monument Valley — замысловатая головоломка из парадоксальных, невозможных фигур. Треугольники Пенроуза, лестницы Рейтерсварда, водопады, устремленные в бесконечность... При первом взгляде на такую систему может закружиться голова, но чем больше в нее всматриваешься — тем лучше начинаешь разбираться в том, как все это на самом деле устроено.

Для игр использование подобных конструкций отнюдь не в новинку. Имп-артом и конкретно работами великого нидерландского художника Маурица Корнелиса Эшера вдохновлялись создатели черно-белой **The Bridge**, а японские разработчики активно эксплуатировали принцип «раз нарисовано — значит можно» в мозговыворачивающей головоломке **Echochrome**.

Но студии **ustwo** удалось не только повторить великолепие эшеровских конструкций, но и передать свойственную его работам живость, населив мир странными и в то же время очаровательными созданиями, которые ходят по стенам, потолкам, головой вниз, задом наперед, шиворот-навыворот и путаются в почти мёбиусовских петлях.

Под нашей же опекой находится молчаливая принцесса Ида. Откуда она взялась, что ей нужно — с ходу сказать трудно, зато, в отличие от той же **NaissanceE**, где разработчики попытались обойтись вообще без слов, в Monument Valley к каждому уровню приложены простенькие аннотации в духе «Винни-Пуха» («Глава пятая, в которой Ида встречает Слонопотама...»).

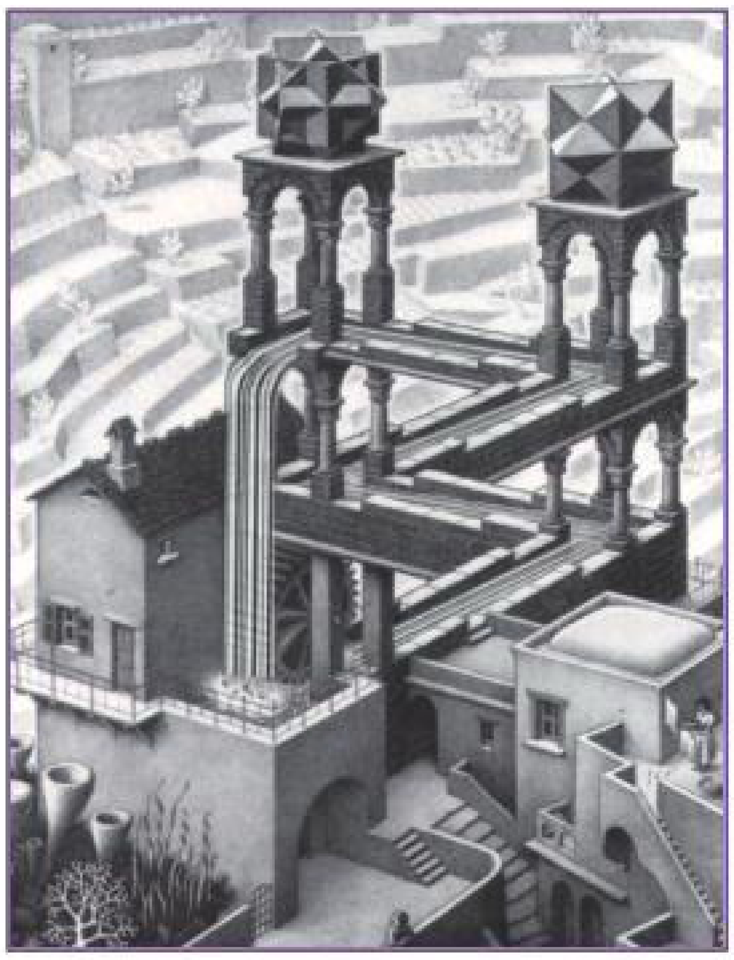
Кроме того, иногда какой-нибудь встречный задвигает монологи — загадочные, но лаконичные. В плане подачи истории Monument Valley напоминает **Journey**: обо всем сообщают то иносказательно, то по-детски прямолинейно (и всегда по чуть-чуть), однако если напрячь воображение, то обязательно сложится общая картина.

В самой игре вам предстоит исполнить роль проводника — отыскать и проложить для принцессы путь от начала и до конца главы, управляя пространством и деталями невозможной постройки. Вся конструкция находится под нашим контролем, ее можно переворачивать, крутить, сдвигать, складывать, разворачивать — трансформировать так, как позволяют задачи и структура уровня.

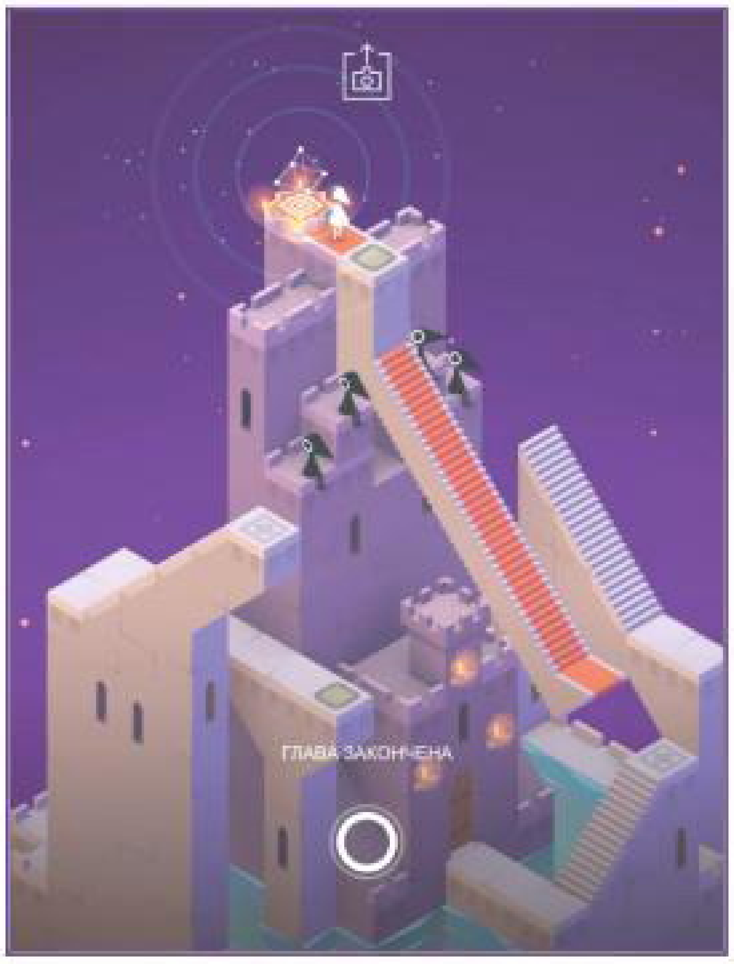
Проходится Monument Valley без особых усилий. Все ответы приходят постепенно, как бы сами собой, при этом каждый раз удивляют. Стоит повернуть рычаг или просто посмотреть на лабиринт под другим углом, как он удивительным образом преображается, открывая новые стороны и новые возможности. Загадки простые, но умные и очень редко эксплуатируют уже знакомые идеи. Где-то нужно повернуть уровень так, чтобы пара несвязанных платформ сложилась в мнимый мостик, где-то — поиграться с расположением блоков и получить парадоксальную лестницу, по которой Ида сможет подняться (хотя на самом деле, наоборот, спуститься... или все-таки нет?) к выходу с уровня. Именно разнообразие и изобретательность разработчиков (а вовсе не сложность) побуждают пройти Monument Valley до конца.

■ ■ ■

Спокойствие, умиротворение и тихое благоговение — вот что вы будете чувствовать, проходя Monument Valley. Она с первой главы ненавязчиво сжимает в своих уютных объятьях все сильнее и сильнее. Monument Valley проходится за один присест, за час или два, и все это время пролетает незаметно. Это почти идеальная мобильная игра — настоящая карманная сказка. Досадно лишь, что обрывается она слишком рано. ■



В цвете эшеровские конструкции могли бы потерять львиную долю обаяния, но здесь не потеряли. Они прекрасны, особенно в движении. А вообще, далеко не все работы художника черно-белые, и не все заигрывают с пространственным мышлением; среди них есть даже ряд живописных пейзажей.




По завершении каждого уровня принцесса достает из своего колпака разные и, похоже, украденные геометрические фигуры и возвращает на их законное место.

✕ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✕ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✕ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

*Путешествие по миру, где все относительно и никогда не знаешь, чего ожидать. Monument Valley навряд ли оставит вас равнодушным, а недовольным уж точно не оставит.*

ГЕЙМПЛЕЙ: ................9
ГРАФИКА: ...............10
ЗВУК И МУЗЫКА: .....9
ИНТЕРФЕЙС
И УПРАВЛЕНИЕ: .......10

**РЕЙТИНГ**
**9.0**
**ВЕЛИКОЛЕПНО**

*Арсений Волков*

# THE WOLF AMONG US: EPISODE 3 — A CROOKED MILE

*Кровь с солью*

**Жанр**
Приключение
**Издатель/разработчик**
Telltale Games
**Мультиплеер**
Нет
**Платформа**
PC, Xbox 360, PS3, iOS
**Сайт игры**
telltalegames.com/thewolfamongus

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ**
НЕОБХОДИМО:
**2 ГГц, 3 ГБ, 512 МБ видео**
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
**Dual Core 2,3 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео**

Как известно, теллтейловский сериал **The Wolf Among Us** родился на волне успеха **The Walking Dead** и практически дословно копирует ту же самую игровую механику. Поэтому могло показаться, что для студии это все-таки больше вторичный проект. Подозрения только усилились после того, как второй эпизод вышел почти с двухмесячным опозданием, а сам он оказался намного короче и линейнее первого, да еще и с откровенным спойлером в финале. Но мы уже привыкли к тому, что в рамках одного игрового сериала Telltale Games работает крайне неровно: какие-то проходные, вялые истории и неудачные решения у них сменяются чем-то совершенно гениальным и увлекательным. Третий эпизод The Wolf Among Us — **A Crooked Mile** — лучше всего демонстрирует эту закономерность.

На самом деле история о том, как персонажи известных сказок, живущие под прикрытием магии в современном Нью-Йорке, во главе с шерифом Серым Волком ищут в своих рядах серийного убийцу, для многих оказалась даже интереснее, чем новые старые мытарства Клементины во втором сезоне The Walking Dead. Это была настолько колоритная смесь из дымного нуара, кровавого триллера, симпатичных девушек и феерического стеба, что всем сразу захотелось продолжения.

Однако второй эпизод, повторим, вызывал скорее разочарование. Главным образом из-за того, что там не было сколько-нибудь значимого выбора, а вся интрига, казалось, была убита выстрелом в упор, то есть жирным намеком в финале на то, кто же является пресловутым маньяком.

И вот в A Crooked Mile интрига возрождается. Авторы используют классическую обманку, и она снова работает: главный подозреваемый задержан, но тут выясняется, что он был лишь пешкой в чужих играх. А еще важнее, что вслед за этим на авансцену выходят новые персонажи, да так выходят, что все вокруг сотрясается и все прячутся по углам, — симпатичная, но вооруженная и крайне опасная Кровавая Мэри с лихвой оправдывает свое знаменитое прозвище. И дело даже не в том, что она может запросто устроить кровавое месиво или демонстративно сломать руку лежащему на земле шерифу. Дело в том, как она это делает. Ее внешность, манера говорить, цинизм и черный юмор, лукавые глаза, кошачья грация и явные садистские наклонности — все это соединяется в самый, пожалуй, харизматичный на сегодня образ во всем сериале (помимо главного героя, конечно). Кажется, что на одном только дуэте (а точнее, противостоянии) нашего Серого Волка и Кровавой Мэри легко можно вытащить и все оставшиеся серии!

Кроме того, в игре снова появился значимый выбор. Как и в первом эпизоде, несколько раз нам нужно решить, в какую из локаций отправиться первым делом. И это влияет не только на последовательность сцен, но и на их содержание. В одном варианте вы сможете посетить места, которые будут недоступны при другом выборе. Или встретить персонажей, которых в противном случае так и не увидите за весь эпизод. Наконец, в A Crooked Mile наш Серый Волк может сделать то, чего мы так долго ждали, — полностью оправдать свою репутацию большого и злого. Не просто, как раньше, избить или оторвать кому-то руку, а натурально убить противника. Все зависит от вашего решения.

■ ■ ■

И вообще, в третьем эпизоде как-то всего больше — экшена, динамики, кровищи, диалогов, локаций и выбора. А пружина интриги сжимается с новой силой, обещая неожиданные и явно не самые приятные открытия. Теперь остается надеяться, что обозначенная нами «черно-белая» закономерность, свойственная последним играм Telltale, больше не повторится и четвертый эпизод The Wolf Among Us окажется не менее интересным и насыщенным, чем этот. ■

В одном из эпизодов наш шериф напоминает героя советского фильма «Коммунист»: в него стреляют, а он все равно идет на врагов!

После встречи с Кровавой Мэри, как ни странно, остается много крови!

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✖ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

**ДОЖДАЛИСЬ?**

*Подувядший было сериал про то, как Серый Волк и Белоснежка ищут серийного убийцу в современном Нью-Йорке, снова набирает обороты. И становится все более кровавым.*

ГЕЙМПЛЕЙ: ................7
ГРАФИКА: ..................8
ЗВУК И МУЗЫКА: .....8
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: .........7

**РЕЙТИНГ**
**8.0**
**ОТЛИЧНО**

***Жанр***
*Приключение*
***Издатель/разработчик***
*Wadjet Eye Games*
***Мультиплеер***
*Нет*
***Платформа***
*PC*
***Сайт игры***
*wadjeteyegames.com/games/blackwell-epiphany*

***СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ***
*НЕОБХОДИМО:*
***1 ГГц, 64 МБ, 32 МБ видео***
*ЖЕЛАТЕЛЬНО:*
***1 ГГц, 128 МБ, 64 МБ видео***

***Арсений Волков***



# BLACKWELL EPIPHANY

*Призрак-опера*

Фабула **Blackwell Epiphany** могла бы стать основой для лучшего в мире криминального сериала: писательница-медиум, консультирующая полицию, и мертвый детектив в фетровой шляпе (точнее, его призрак) расследуют загадочные преступления и попутно помогают другим неуспокоенным душам. Все это — под дымный джаз и шум дождя, хотя действие разворачивается вовсе не в Америке сороковых годов прошлого века, а в наши дни.

К сожалению, сериала такого еще никто не снял, а вот независимая студия **Wadjet Eye Games** выпустила уже пятую и, кажется, финальную часть своего лучшего квеста про похождения Розанделлы Блэквелл и мертвого копа Джоуи Маллоуна.

Прелесть всех игр серии Blackwell строится на трех китах: неизменно интригующая детективная история, полная загадочных убийств и подозреваемых, развязку которой нельзя угадать до самого финала; удивительное сочетание меланхолии и светлой грусти, которое неизбежно возникает, когда вы сначала долго общаетесь с покойниками, не понимающими, что они мертвы, а потом помогаете им обрести мир; необычная игровая механика, построенная на взаимодействии героев.

Роза видит Джоуи и может с ним общаться, при этом призрак детектива, как существо нематериальное, способен проникать за закрытые двери, чтобы обнаружить важную информацию или подслушать какой-то разговор. Трогать предметы он не может, за это отвечает Роза, но, находясь за той же закрытой дверью, призрак в состоянии дунуть на, скажем, записку или батарейку и подогнать ее к ногам девушки. На всякий случай: первая игра серии вышла в 2006 году, так что если и говорить о заимствовании идей, то этим согрешил Дэвид Кейдж в своей **Beyond**, а не авторы Blackwell.

Другая отличительная черта серии — ее эстетика. Старообрядческие пиксели легко отпугнут современного игрока, но другие найдут в этом особый шарм, работающий на общую атмосферу ностальгии. Не все знают, но именно после Blackwell в квестах пошла вся эта мода на стилизацию под графику двадцатилетней давности.

За восемь лет ничего не изменилось. В Epiphany сохранились и размытая картинка, и загадочные убийства, и джаз, и меланхолия, и знакомые методы взаимодействия между главными героями.

Уже через десять минут мы встречаем дух мертвой актрисы, покончившей с собой из-за разгромной критики на ее спектакль, а еще через пять на наших глазах убивают человека, призрак которого неведомой силой буквально разрывает в клочья.

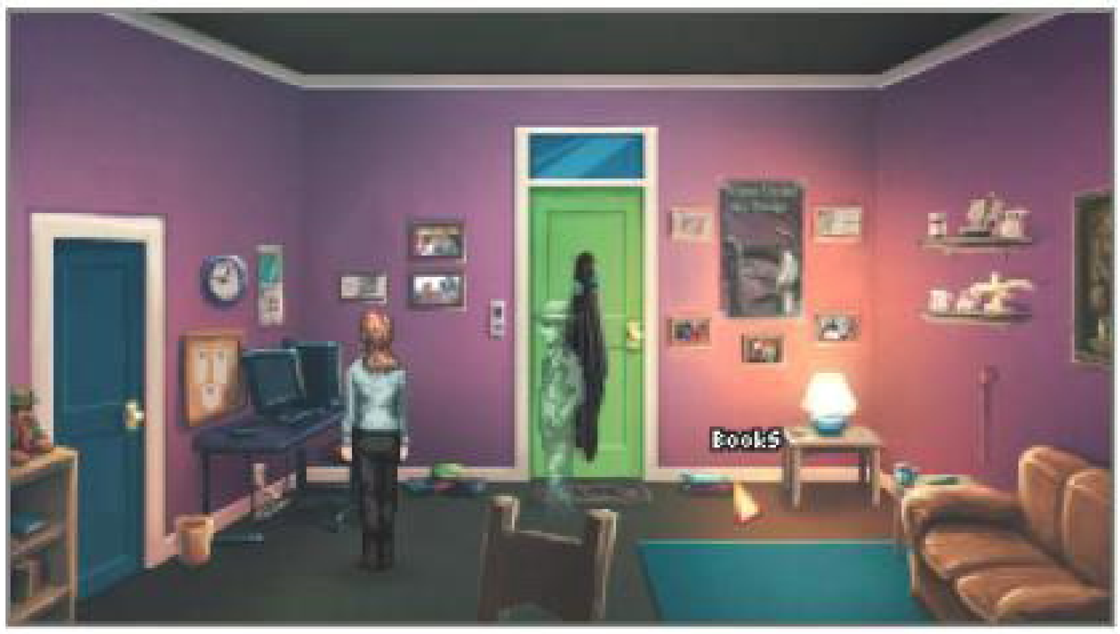
Потом еще будут играющие на пианино мертвые девочки, церковные тайны, флешбэки, побег из психдома, проститутки и полицейские, не желающие выносить сор из избы. Но главное, Blackwell Epiphany наконец-то расставляет точки над «и» в личных историях самих Розанделлы и Джоуи. Для этого сюжет несколько раз переносит действие в прошлое, в эпоху настоящего нуара, позволяя поиграть за другой — на этот раз исключительно женский — дуэт медиума и призрака.

И все бы хорошо, но в пятой части стала как-то особенно заметна ограниченность собственно квестовой части. Всю дорогу мы действуем практически по одной схеме: Джоуи проникает за двери, общается с призраками, а его партнерша занимается в основном тем, что ищет новые зацепки, имена и адреса в своем телефоне. После этого мы отправляемся на новую локацию беседовать с новыми людьми.

Бог с ними, со сложными головоломками, но каких-то интересных, необычных ситуаций тут практически не осталось. Не назовешь же таковыми случаи, когда Роза несколько раз за игру проливает горячий кофе на лед, а Джоуи использует силу своего метафизического дыхания, чтобы отвлечь бармена?!

■ ■ ■

С другой стороны, игры серии Blackwell — это всегда и прежде всего интересный сюжет, выдержанный стиль и оригинальный сеттинг, и все это в Epiphany есть. История Розы и Джоуи, одного из самых харизматичных дуэтов в истории жанра, закончилась, оставив после себя ту самую светлую грусть, которая искупает возможные шероховатости и недоработки. Ну а тем, кто в Blackwell не играл, мы советуем начать, конечно, не с финальной, а с самой первой части. Благо каждая из них небольшая по продолжительности и вы проглотите весь сериал на одном дыхании. ■




Джоуи регулярно и довольно нервно сообщает игроку, что он не способен поднимать предметы или открывать ящики стола.

На месте преступлений наши герои видят других призраков и таким образом узнают о возможных мотивах и подробностях из жизни жертвы куда больше, чем обычные полицейские.

✘ **РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ**
✔ **КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ**
✔ **ОРИГИНАЛЬНОСТЬ**
✔ **ЛЕГКО ОСВОИТЬ**

**ДОЖДАЛИСЬ?**

***Завершающая часть приключений писательницы-медиума и детектива-мертвеца, которые вместе расследуют загадочные преступления и помогают призракам обрести покой. Роза, Джоуи, мы будем скучать.***

**ГЕЙМПЛЕЙ:** ................7
**ГРАФИКА:** .................7
**ЗВУК И МУЗЫКА:** .....6
**ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ:** .........7

**РЕЙТИНГ**
**7.0**
**ХОРОШО**

# BROKEN SWORD 5: THE SERPENT'S CURSE — EPISODE 2

**Платформа**
PC

**Издатель/разработчик:**
Revolution Software

В отличие от многих эпизодических игр, в новом **Broken Sword** водораздел между первой и второй серией оказался не пустой формальностью. Мы получили две достаточно разных по настроению и содержанию игры. Первый эпизод — это такой легкий детектив из разряда тех, которые пишет Дарья Донцова: убийства и страшные религиозные тайны совершенно не мешают общаться с кучей забавных персонажей, флиртовать с парижскими официантами, ловить тараканов в спичечный коробок и придумывать название для нового арабского ресторана. Там был минимум сложных головоломок, а напряжение чувствовалось только в самом финале, когда главные герои, Джордж и Нико, сами чуть не погибли.

Второй эпизод сразу же включает Дэна Брауна. На первый план выходят именно страшные религиозные тайны. Сменив Париж и Лондон на какие-то старинные особняки и пещеры, мы расшифровываем древние тексты и картины, слушаем пространные объяснения про учение гностиков, подставляем верные символы, крутим статуи, чтобы открыть секретный проход в часовню, и, страшно сказать, пытаемся удержать баланс сил между Иеговой и Люцифером. При этом здесь более мрачная атмосфера. Теперь уже покушаются непосредственно на Джорджа и Нико, а однажды у них на глазах убивают больного старика — тут уж действительно становится как-то не по себе.

Впрочем, Broken Sword остается верен себе: все эти страсти, секты и убийства соседствуют с юмором, очаровательной улыбкой Николь, устроившей философский диспут с охранником «плохого парня» (конечно же, русского), и одной очень упрямой козой, которая снова, как и в The Shadow of Templars, попортит вам немало нервишек. В этом и прелесть пятой части. Два эпизода складываются в классический Broken Sword — примерно про то же самое и с теми же героями, без модных упрощений, с достаточным количеством интересных (но не переусложненных) задачек, длинными диалогами и фирменным сочетанием комедии с триллером. Хочется надеяться, что разработчики решатся на еще один крайне ожидаемый камбэк — мы, конечно, про **Beneath a Steel Sky 2**. — *Арсений Волков*

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0**

# LIFE GOES ON

**Платформа**
PC

**Издатель/разработчик:**
Infinite Monkeys

Жизнь рыцарей в последнее время как-то не слишком высоко ценят. Мы уже видели **Rogue Legacy**, где герой в латах жил максимум минут пять, а на смену ему приходили не всегда здоровые сыновья и дочери, которые тоже быстро погибали, уступая дорогу все новым и новым отпрыскам. Авторы **Life Goes On** поступают еще менее милосердно: рыцари здесь живут секунд по десять. Зато за это время каждый успевает сделать полезное дело — в буквальном смысле проложить своим телом (точнее, трупом) дорогу для следующих героев.

Life Goes On — это платформер-головоломка, где для перехода на следующий уровень нужно понять, как преодолеть очередное препятствие и добраться до сияющего золотого кубка (за ним некий безжалостный король и посылает наших рыцарей без страха и упрека). И именно смерть наших подопечных становится главным инструментом решения этой задачи.

Рядовой пример: герой подходит к длинному рву с кольями, перепрыгнуть который невозможно, поэтому вы приносите его в жертву — прыгаете на них. Потом из ближайшего портала вызываете следующего бедолагу, тот тоже прыгает, но уже использует тело предыдущего рыцаря в качестве опоры и перемахивает-таки через ров. Однако и он вскоре отправляется вслед за товарищем: вы бросаетесь им на циркулярную пилу, чтобы растерзанная тушка свалилась на нажимную платформу и осталась там лежать, открыв тем самым дверь для следующего рыцаря. Рыцаря, которому предстоит замкнуть своим телом электрическую цепь…

Задачки, конечно, постепенно усложняются: появляются антигравитационные поля, какие-то пушки, стреляющие нашими подопечными, кубы изо льда и так далее, но застревания возникают редко. Life Goes On — это не хардкорный платформер, а в первую очередь комедия. Как и в Rogue Legacy, для каждого нового бедолаги игра генерирует нелепое и пафосное имя вроде сэр Бартоломей Генри II. А после завершения очередного уровня вы можете увидеть сообщение о том, что Общество защиты рыцарей протестует против ваших действий. И оно тем более появится, если вы убьете слишком много несчастных за уровень, — все-таки геноцид героев в промышленных масштабах игра не поощряет. — *Арсений Волков*

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0**

# TRIALS FUSION

**Платформа**
PC, Xbox 360, Xbox One, PS4

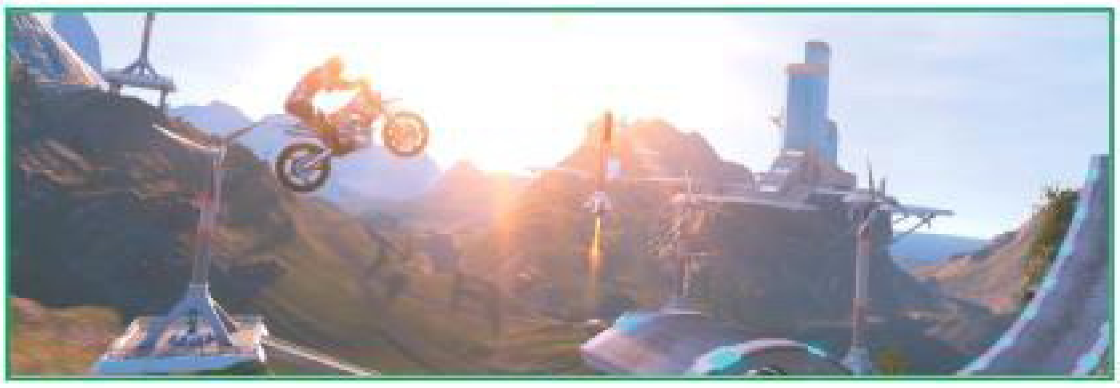
**Издатель:** Ubisoft
**Разработчик:** RedLynx

Финская студия **RedLynx** знает все про переломы, вызванные неосторожным управлением двухколесными, трехколесными, а иногда и четырехколесными транспортными средствами. **Trials Fusion** стала уже тринадцатым выпуском их сериала про боль и страдания мотоциклистов, выросшего из браузерной игры в популярнейшую аркаду. И хотя лет десять назад вы, вероятнее всего, проходили полные препятствий трассы в **Gravity Defied** или **Elasto Mania**, именно Trials собрала вокруг себя уверенно растущее сообщество мотоциклетных садистов. Вы катаетесь по горкам с безумными выступами и прыгаете с не менее безумных обрывов, истерично пытаясь выровнять в воздухе транспортное средство (при неудачном приземлении водитель может вылететь из сиденья и больно получить колесом по голове). На фоне тем временем творится представление: какие-то объекты падают, что-то взрывается, двигаются платформы.

Непритязательный игрок получит достаточный вызов, а частые падения не заставят с раскрасневшимся лицом швырнуть геймпад в телевизор — смерти здесь выглядят до того забавно, что на игру не выходит обижаться.

Для тех же, кому нужна высокая сложность и мертвые нервные клетки (а именно такие люди и составляют бо́льшую часть поклонников сериала), откроется дивный мир дополнительных заданий с трюками, золотые медали и необходимость проходить уровни без единой царапинки. Именно в момент, когда вы будете пытаться выбить золото на одной и той же локации в 286-й раз, а ваши глаза начнут выпадать из глазниц от сильного напряжения, вам и откроется вторая сторона Trials — требовательная и беспощадная.

В этом плане Fusion не предлагает ничего нового, по большому счету, серия не меняется уже черт знает сколько лет. Но едва ли кого-то из поклонников это разочарует — они получили обновленный футуристический антураж с дронами, подкрученную графику, новый онлайн-функционал и мотоциклы. Ну а всем остальным приобщаться к серии можно хоть с этой, хоть с любой другой части: калечить бедных водителей одинаково весело во всех. — *Максим Бурак*



**РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8.0**

# KILLZONE: SHADOW FALL — THE INSURGENT

**Платформа**
PS4

**Издатель:** Sony
**Разработчик:** Guerrilla Games

**Guerrilla Games** продолжает работать над мультиплеером **Killzone: Shadow Fall**. Не так давно нидерландцы выпустили две бесплатных карты, а теперь порадовали фанатов дополнением **The Insurgent**, в котором появился еще один класс — повстанец.

Новый тип бойца сильно отличается от других. Во-первых, повстанцы могут хакать вражеские турели, настраивая их против хозяев: в пылу битвы случаются очень неожиданные рокировки. Во-вторых, игру они начинают с одним пистолетом и без каких-либо активных способностей, зато могут украсть все необходимое; достаточно подобрать пушку с земли, и ствол останется с игроком на протяжении текущего и последующих матчей. Так что если уж нашли навороченный огнестрел — быть бою!

С абилками еще интереснее: они «высасываются» прямо из поверженных неприятелей (за кражу вам начисляются очки), но исчезают всего после пары использований. Поэтому, чтобы в решающий момент не оказаться без полезных способностей, нужно постоянно перемещаться по карте, подпитываясь силами противников. Сеты у всех разные. Одни берут в бой охранного бота, другие — энергетические щиты, ну а третьи — маяки возрождения. А ведь есть еще и абилки, делающие вас невидимым или ускоряющие скорость бега! Благодаря этому игра за повстанца выходит очень сумбурной (из трупов не всегда удается вытянуть нужные скиллы, но встречать недруга «голым» тем более не с руки), но веселой. Правда, есть один нюанс: если противники зажмут вашу команду подавляющим огнем, вы окажетесь почти беспомощным, просто не сможете добежать до врагов и выкачать все необходимое.

The Insurgent — неплохое DLC, но его, если призадуматься, можно было сделать бесплатным. Разработчики не добавили новых карт, которых в Shadow Fall не то чтобы много, да и те, что есть, за полгода сильно приелись. Плюс нидерландцы установили ценник в 300 рублей. За масштабные аддоны к **Battlefield 4** шведы из **DICE** просят 400-500 рублей, а тут — пара дополнительных стволов, абилок и еще один класс сверху. Не стыдно, Guerrilla? — *Максим Иванов*

**РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6.5**

*Подготовил Дмитрий Ежов и Любовь Гулидова*

# ВОСЕМЬ МОБИЛЬНЫХ ИГР, О КОТОРЫХ МЫ ХОТИМ ПОГОВОРИТЬ

## TRIALS FRONTIER

***Платформа:*** *iOS* ***Цена:*** *бесплатно* ***Рейтинг:*** ■■■■□

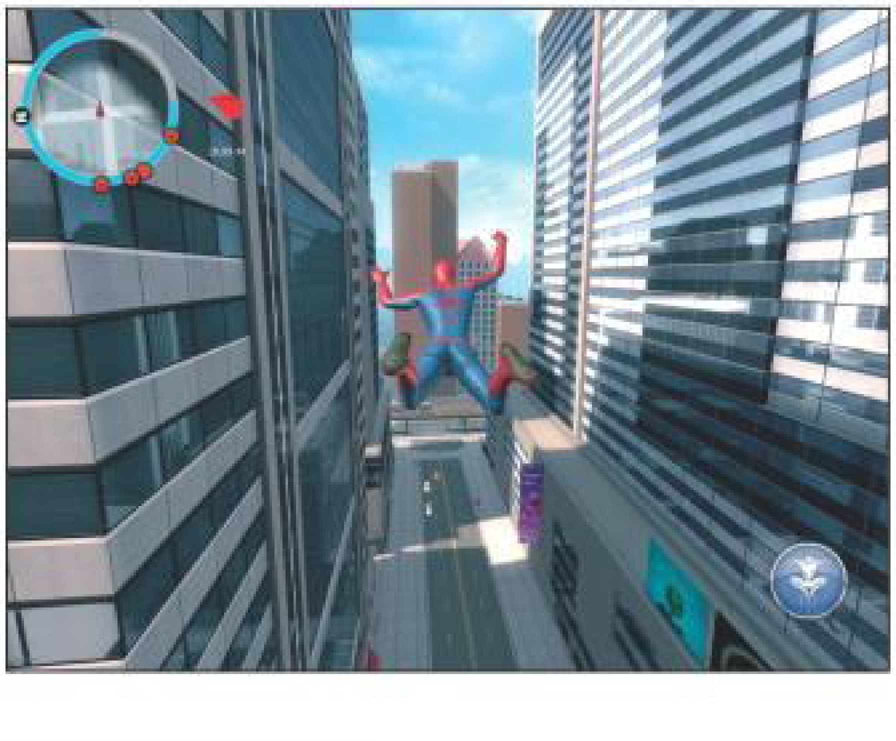
В самом начале **Trials Frontier** герой-мотоциклист терпит жесточайшее фиаско: буквально на финише очередной гонки его калечит свалившаяся сверху груда булыжников. Оправиться от аварии трюкачу помогают жители близлежащей деревни. Они же преподносят ему подарок — байк среднего класса «Армадилло». Как вскоре выясняется, делают они это лишь для того, чтобы он побыстрее начал исполнять их желания — добывал конфеты жутковатого вида брюнетке, исследовал уголки территории для картографа и так далее. Ну а в перерывах между заездами герою важно апгрейдить свой транспорт, собирать чертежи нового мотоцикла и не забывать о заветной мечте обогнать Бутча — толстого злодея с идиотским смехом и худшими в мире усами.

Всем вышеописанным авторы игры маскируют (а скорее оправдывают) механику двухмерных гонок, прекрасно известную многим, кто играл на мобильных телефонах задолго до появления iOS и Android. Кнопок в Trials Frontier задействовано, правда, целых четыре: кроме «Назад» и «Вперед», есть еще наклоны байка в воздухе.

Цель в большинстве случаев классическая: успешно преодолеть короткую, но сложную трассу, состоящую из причудливых конструкций и трамплинов, а иногда вместе с этим сделать несколько сальто или обогнать соперника. Зачастую вас под невнятными предлогами отправляют кататься на уже знакомые уровни, а лейтмотив про необходимость бороться с несправедливостями жизни (то есть Бутчем) частично нивелируется, если вы не против внести в игру денег за ускоренное развитие своего мотоцикла. Тем не менее танцевать на заднем колесе и крушить прыжками доски здесь интересно независимо от декораций, заданий, призов и всего остального — механика монолитная. Оправдывать, как выяснилось, ничего и не нужно. Хотя эффектная графика, наличие несложной драматургии и занимательные игровые надстройки — безусловные плюсы Frontier.

## THE AMAZING SPIDER-MAN 2

***Платформа:*** *iOS, Android* ***Цена:*** *169 руб.* ***Рейтинг:*** ■■■□□



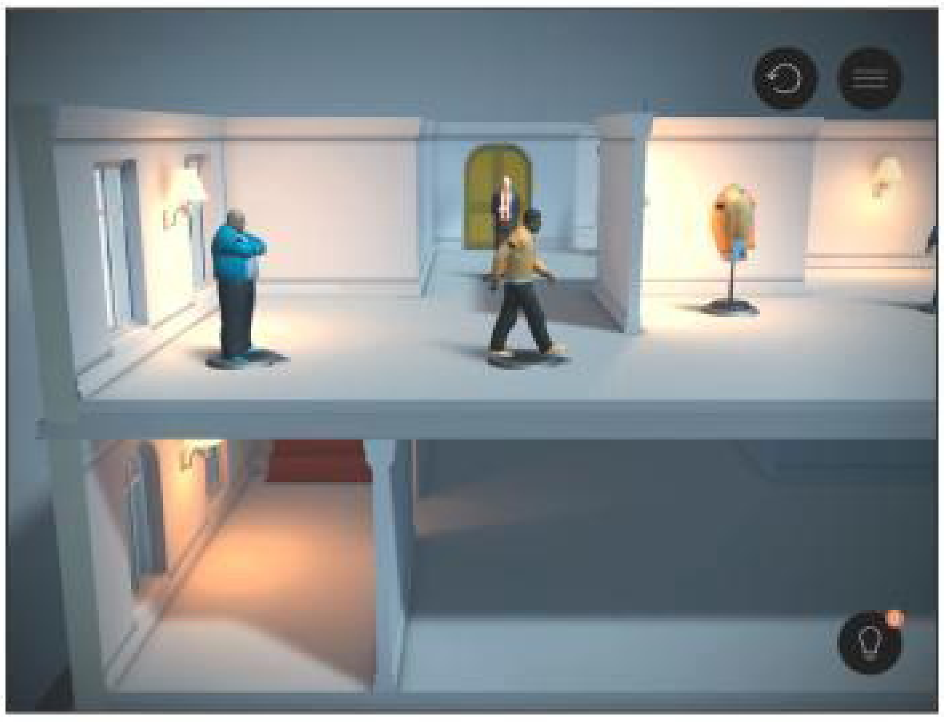
Пока в одноименной кинокартине Человек-паук с печальными интонациями рассказывает героине Эммы Стоун о своих чувствах (или выслушивает откровения от нее), супергерой в экшене для iOS последовательно делает Нью-Йорк счастливее. Среди его подвигов — выдача автографа поклоннице, доставка русского бандита в больницу и отключение электрогенераторов за шесть с чем-то минут. Иными словами, трагической завязки про мутацию неприметного сотрудника «Оскорп» в злодея Электро, да и вообще внятного сюжета, тут нет (с самого начала Электро уже все боятся), зато игра может понравиться людям, которые не признают наличие у супергероя девушки, ну, из-за того, что так труднее себя с ним отождествлять. Вся мобильная **The Amazing Spider-Man 2** — про выстрелы паутиной в ясное нью-йоркское небо, прыжки с двухсотметровой высоты на автомобили (за такие вещи здесь дают ачивменты) и защиту дамских сумочек от слабоумных грабителей. Действительно, зачем тут какая-то мелодрама?

Есть и более очевидное свидетельство того, что творение **Gameloft** посвящено, скажем так, особой аудитории. Здесь удивительная для мобильной игры графика: город детально проработан и открыт для длительных воздушных экскурсий; первые пятнадцать минут хочется просто восхищенно бегать по зданиям и летать на паутине, не обращая внимания на подтормаживания, — такого опенворлда на iOS и Android мы еще не видели. Через какое-то время, впрочем, к красоте привыкаешь и тебя начинают раздражать однотипные миссии и боевая система, заставляющая вспомнить о «больших» играх про Паука от **Beenox**. Сама по себе она неплоха, но с тач-управлением не выдерживает никакой критики.

До конца здесь останутся, кажется, только любители всерьез пообсуждать стенсильные тени и совсем уж большие фанаты супергероев (велик шанс, что это одни и те же люди). Остальные полюбуются час на блики в витражах высоток да выключат приложение.

## HITMAN GO

■ ***Платформа:*** *iOS, Android* ■ ***Цена:*** *169 руб.* ■ ***Рейтинг:***



После релиза про **Hitman GO** стало модно высказывать одно из двух резких мнений. Первое: оформив классические операции лысого киллера в настольную игру, авторы досконально передали суть «больших» приключений Хитмена. Второе: никакой связи с нормальными стелс-экшенами эта ерунда не имеет, лучше лишний раз перепройти **Hitman: Blood Money**, чем тратить свое время на Hitman GO.

Чтобы ненароком не стать участником этого спора, необходимо с самого начала отсеять проблемы с идентификацией: Hitman GO не продолжение, не ремейк и не мобильная версия симулятора наемного убийцы, а головоломка по мотивам. Это набор уровней, каждый из которых представляет собой типичную площадку для выполнения Сорок Седьмым своих задач, — особняк, роскошный сад, теннисный корт — места, где велик шанс встретить стоящего к вам спиной богача.

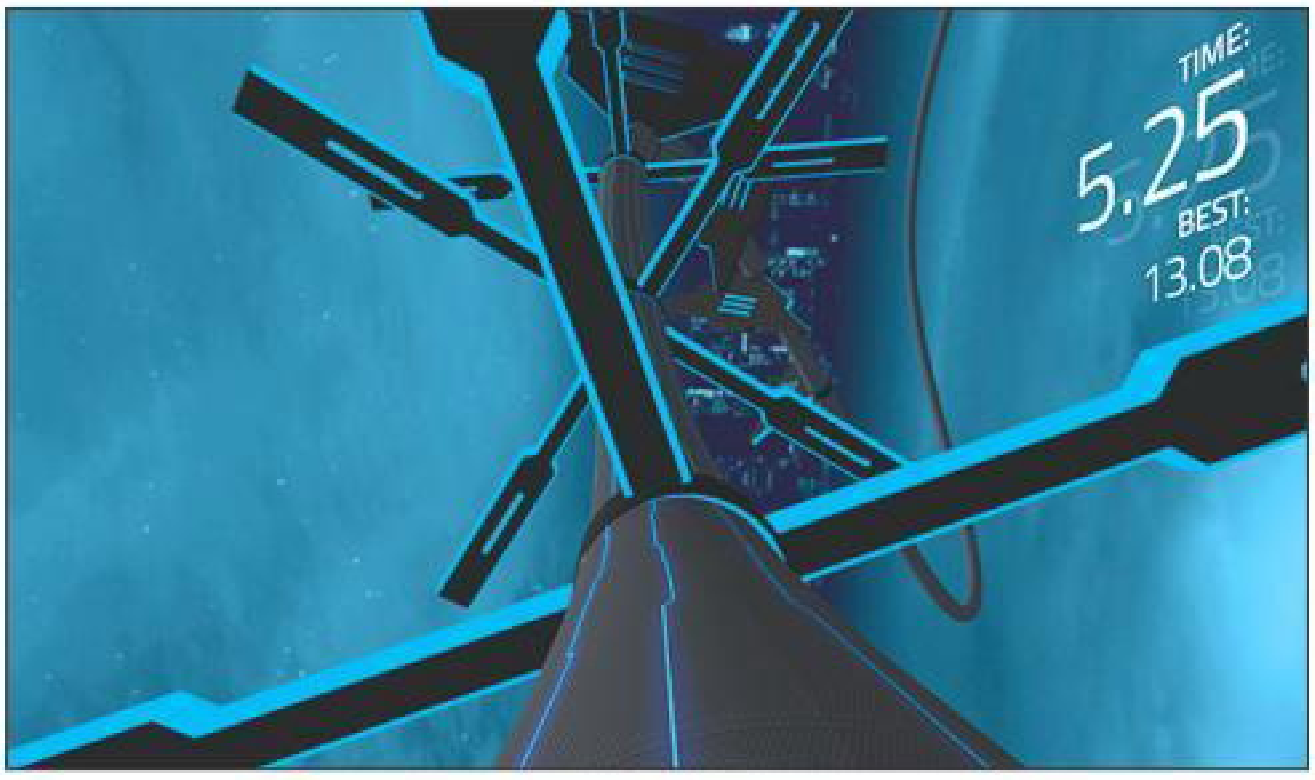
Ключевая условность: основные действующие лица каждого мини-спектакля, в котором помимо Хитмена играют, к примеру, телохранители, могут перемещаться строго по разметке игрового поля в пошаговом режиме. Планируя общий план выхода с локации, нужно обдумывать и фиксировать в памяти все ходы — в противном случае на ближайшей «клетке» фигурку киллера собьет фигурка какого-нибудь мелкого бандита с ножом. Или (в лучшем случае) вы не сможете выполнить побочные задания: подобрать на уровне хромированный чемоданчик, обойтись без жертв или уложиться в минимальное число ходов.

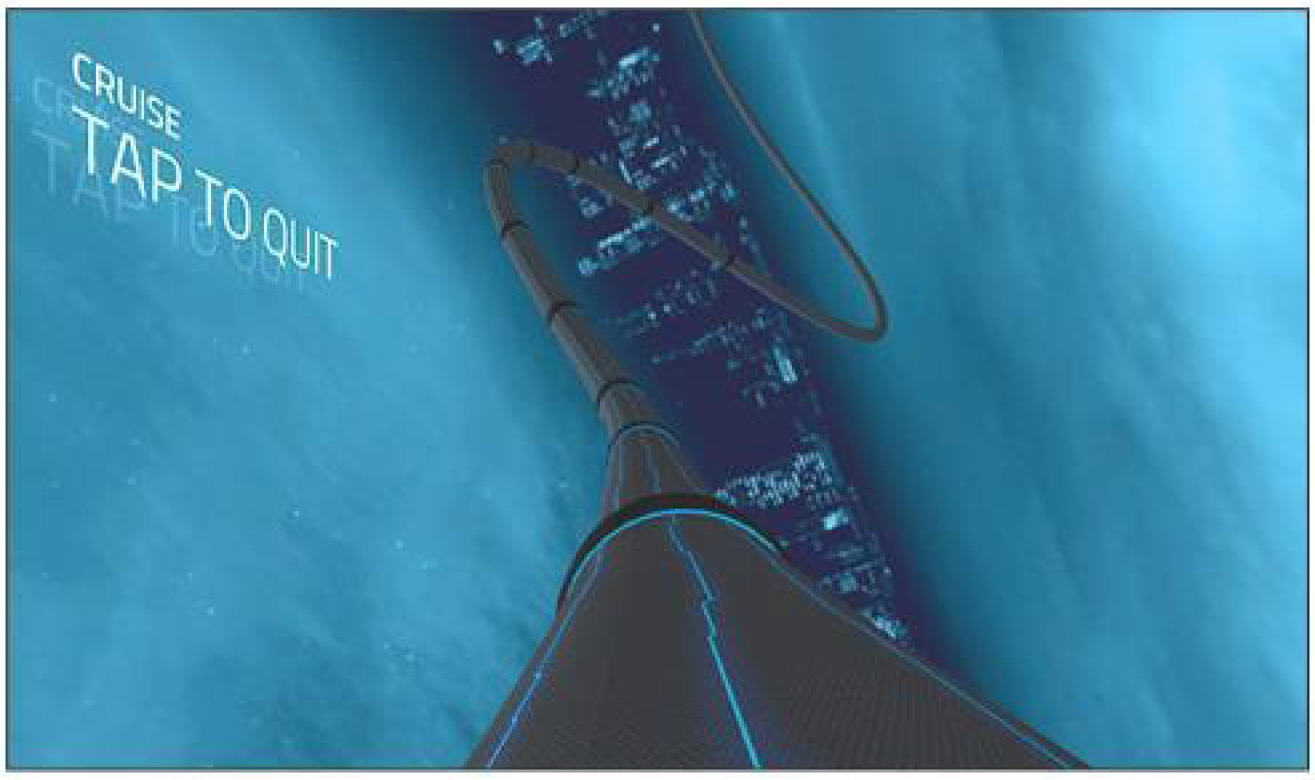
Механика получилась настолько монолитной и, чего уж там, хардкорной, что авторы не постеснялись встроить сюда систему внутриигровых покупок. Дело в том, что для открытия новых глав вам необходимо выполнять большинство сайд-миссий, а это не всегда очевидные в плане решения задачи. Помочь призваны подсказки, коих в начале игры дают пять штук, но они быстро заканчиваются, а остальные предлагают купить уже за деньги. Впрочем, даже с подсказками с первого раза выполнить на уровне все испытания у вас не выйдет, старые уровни придется довольно долго мучить. Учитывая все это, разблокировка новых глав за деньги не выглядит такой уж сомнительной идеей.

Если вы не против free-to-play подхода, серьезных минусов у Hitman GO не обнаружите — это комплект неглупых и очень увлекательных головоломок.

## UNPOSSIBLE

■ ***Платформа:*** *iOS* ■ ***Цена:*** *66 руб.* ■ ***Рейтинг:***




**Unpossible** — абстрактная гонка в футуристическом стиле: за кадром под пульсирующий бит сменяют друг друга электронные сэмплы, а мы с видом от первого лица несемся по змееобразной трассе в направлении ночного мегаполиса (на самом деле пейзаж вдалеке лишь впечатляющий фон). В процессе вместе с музыкой слегка изменяется общий ритм — это обусловлено тем, что препятствия на вашем пути становятся все изощреннее. Без предельной концентрации внимания на подсвеченном неоном рельсе вы будете раз за разом проигрывать, врезаясь в неудобно расставленные для гонщика объекты (например, целые каскады из арок), но с каждой попыткой результат будет хотя бы на пару секунд лучше предыдущего.

Дополнительной мотивацией служит постепенно нарастающая сложность — соответствующих уровней тут целых семь. Многим из тех, кто придет в Unpossible за рекордами, а не просто поглазеть на киберпанк-декорации, играть на начальном Cruise вряд ли понравится, но спешить и удалять приложение не стоит: чтобы продвинуться дальше второго уровня, вас попросят продержаться на последней доступной трассе хотя бы минуту, а дальше начнут требовать и вовсе каких-то подвигов. Это классическая для подобных игр издевательская схема, но она все еще прекрасно работает — оторваться от Unpossible непросто.

Хотя, как и в случае с **Wave Wave**, о которой мы говорили месяц назад, контента здесь особо нет: одна трасса и набор звуков за кадром. Труднообъяснимое развлечение.

## WAYWARD SOULS

**Платформа:** *iOS, Android* **Цена:** *169 руб.* **Рейтинг:**

В своей прошлой игре, beat 'em up с объясняющим механику названием **Punch Quest**, студия **Rocketcat Games** представила, кажется, все, за что можно было полюбить жанр на восьмибитных консолях. Теперь похожий трюк авторы решили провернуть с roguelike — историями про подземелья, толпы монстров и упакованных в броню разноклассовых героев, принявших весь этот вызов.

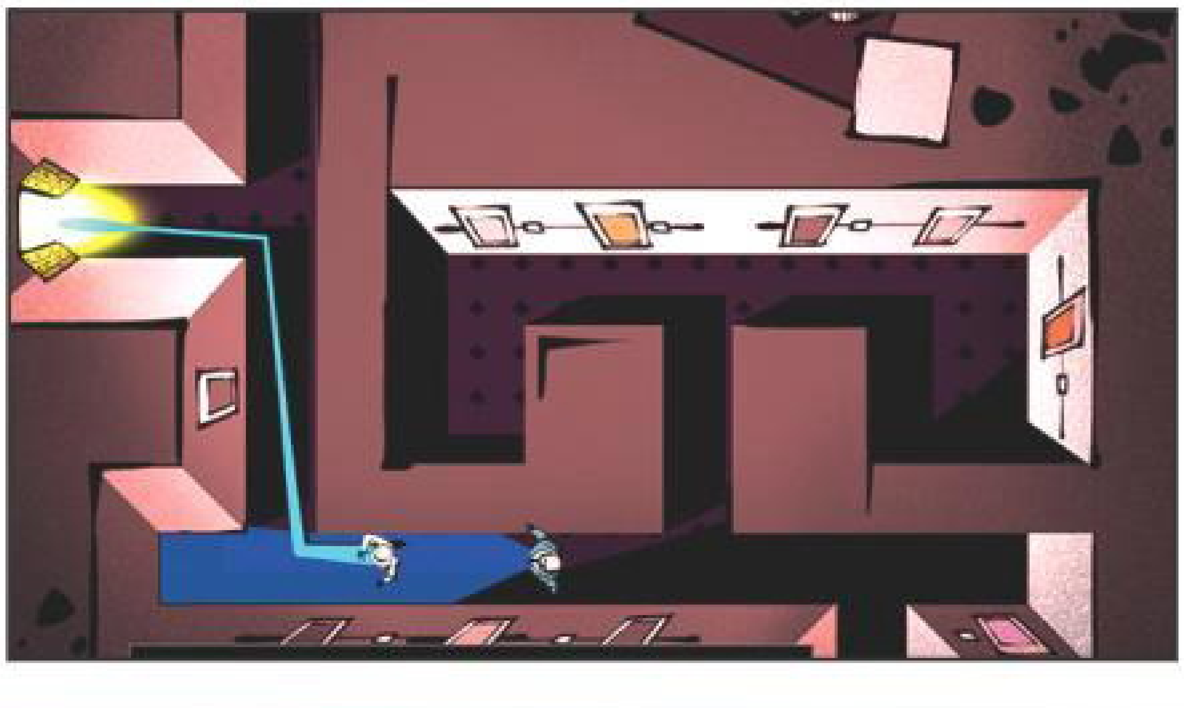
За основу **Wayward Souls** разработчики взяли собственное ролевое приключение **Mage Gauntlet**, вышедшее три года назад на iOS, и «просто-напросто» улучшили каждый элемент. Здесь шесть персонажей (с самого начала вам доступны три; для получения остальных необходимо зачистить указанные локации), с десяток оригинальных видов противников, большие и запутанные карты, а главное — высокая вариативность прохождения. Даже если после поражения вы решили не менять, скажем, воина на девушку-мага, а оставить все как есть, события будут развиваться по новому сценарию — локации со всем их содержимым генерируются заново. Из-за этого вы даже после двадцатой смерти не знаете ничего наперед, когда пробираетесь по тускло освещенным коридорам. За углом могут подстерегать стайка бешеных летучих мышей и два робота с молотками вместо рук, могут — макабрические гуманоиды с, кажется, голыми черепами на месте головы (умеют растворяться в воздухе и прицельно кидаться кирками), а могут и те и другие плюс невнятное плюющееся ядом существо. Остается лишь надеяться, что вместе с врагами безжалостный рандомизатор оставит на вашем пути пару щитов и полезных зелий и к боссу вы придете хотя бы с третью запаса здоровья.

Что интересно, при всей непредсказуемости, гибель здесь больше стимулирует, чем раздражает. За накопленные в процессе битв монеты к следующему сеансу вы можете усилить параметры героя, хотя куда ценнее оказывается опыт выживания в трудных ситуациях.

Своими масштабами, разнообразием и аккуратным исполнением Wayward Souls дарит массу эмоций, причем генерирует она их куда спонтаннее и чаще, чем наполнение собственных уровней.

## THIRD EYE CRIME: ACT 1

**Платформа:** *iOS* **Цена:** *99 руб.* **Рейтинг:**



Во многом **Third Eye Crime: Act 1** выступает убедительной альтернативой Hitman GO. Главный герой игры, вор-телепат Ротко, пробирается через ряды бдительной охраны и прикарманивает с локаций ценные предметы (вместо серебристого чемоданчика — ценности вроде картин и алмазов), а игроку здесь помимо прочего предлагают купить наборы подсказок (если основные закончились) и следующие эпизоды приключения. Сто рублей, как явствует из названия, просят лишь за один игровой акт, хотя на момент написания текста уже можно было разблокировать второй. Впрочем, «стартовый набор» предлагает три главы, в каждой из которых чуть больше десяти уровней, так что получить по нему общее представление об игре и понять, стоит ли покупать продолжение, довольно легко.

Принципиальных отличий от Hitman GO здесь два. Прежде всего, обдумывать свои действия толком нельзя, никакой пошаговой системы — надо в реальном времени вычерчивать себе путь к выходу, пытаясь при этом не попасть в объятия противников. Благодаря своим необычным способностям Ротко предсказывает их перемещения (место, куда в следующий момент шагнет охранник, подсвечено красным), поэтому у вас есть небольшая фора, но важно быть внимательным и моментально принимать решения.

Кроме повышенного уровня динамики, игра отличается стилизацией под нуар. Там, где в Hitman Go включалась Ave Maria, тут — настойчивое пианино и духовые; в межуровневых комиксах нам к тому же рассказывают увлекательную историю про то, как Ротко встретил роковую женщину, чьи мысли он почему-то не способен прочитать. Это, собственно, главный повод ждать следующих выпусков: механика за тридцать уровней успевает немного приесться, а вот сюжетом авторы смогли заинтриговать.

## LEO'S FORTUNE

**Платформа:** *iOS, Android* **Цена:** *169 руб.* **Рейтинг:** ■■■■■

Когда-то изобретатель Лео был по-настоящему богат. Теперь же, кроме выразительного русского акцента и подкрученных усов, герой обладает лишь любопытными физическими свойствами, но этого ему оказывается вполне достаточно, чтобы проделать трудный путь и вернуть вероломно украденное состояние.

Дело в том, что Леопольд — это мохнатый шар, умеющий надуваться или сдуваться до нужного размера со всеми вытекающими. К примеру, будучи большим, Лео может безболезненно упасть с огромной высоты или спокойно плавать под водой сколько угодно времени, главное — обращать при этом внимание на небезопасные участки уровней. Соприкосновение с шипами приводит к мгновенной смерти персонажа, а на отвлекающем живописном фоне вовремя заметить препятствие иногда проблема — тут вам и сложные механизмы из рычагов и шестеренок, и обезоруживающая природа. Пораниться, в общем, не проблема.

Внутриигровую логику четко понимаешь за первые три этапа (всего их двадцать пять). Необходимо носиться по уровням, огибать препятствия, собирать монетки и решать иногда элементарные задачки, основанные на физике: где-то, например, герой будет выступать в роли противовеса, а где-то перекидывать собой балки через пропасти. За идеальное прохождение этапа вам вручают три звезды. Ничего неожиданного.

Это довольно стандартное, в общем-то, мобильное развлечение — игры, подобные **Leo's Fortune**, не раз появлялись в наших дайджестах. Но при этом оно чрезвычайно талантливо исполнено. Здесь абсолютно фантастическая картинка, разнообразные локации, идеально соблюден баланс между головоломками и расслабляющей платформерной частью. Обязательная покупка для всех категорий игроков.

## TENGAMI

**Платформа:** *iOS* **Цена:** *169 руб.* **Рейтинг:** ■■■■■

**Tengami** — первый серьезный проект британской команды **Nyamyam**, основанной выходцами из **Rare** (авторы **Killer Instinct** и **Donkey Kong Country**). По большому счету, перед нами и не игра вовсе, а интерактивная японская книжка-раскладушка: вы переворачиваете страницу за страницей и вместе с главным героем-самураем решаете головоломки с бумажными объектами, чтобы спасти увядающую сакуру.

Загадки встречаются самые разные, почти все — интересные, с выдумкой, вот только слишком... непонятные. Так, на одном из уровней вам понадобится открыть нишу с мечом, но для начала нужно отпереть два замка. С первым никаких трудностей не возникает, требуется только отодвинуть стоящие рядом статуи, опустить рычаги и вернуть изваяния на место. А вот чтобы вскрыть второй — придется досконально изучить уровень, состоящий из четырех локаций, посчитать количество иероглифов на каждой (а они могут прятаться даже на сгибах виртуальных листов, из-за чего заметить их получится, только если аккуратно переворачивать страницы книги) и заодно освоить японскую систему чисел. Подсказки в игре не предусмотрены, потому «затыки» случаются регулярно.

К тому же авторы постоянно заставляют вас бегать туда-сюда, и это жутко утомляет: герой передвигается маленькими шажочками, большую часть прохождения вы будете наблюдать, как бумажный человечек медленно семенит ногами, пытаясь преодолеть очередное препятствие. Возможно, это умышленный ход — волей-неволей начинаешь разглядывать задники, а они тут нарисованы так, что глаз не оторвать. Tengami покоряет спокойствием и гармонией пастельных пейзажей Востока, вы пересечете горы, реки, леса, пещеры, побываете в заброшенных пагодах и даже обыщете обломки затонувшего корабля, и все это под красивую музыку ветерана индустрии Дэвида Уайза (**Donkey Kong**, **Battletoads**).

Да, с геймплеем у игры определенно есть проблемы, но по меньшей мере в визуальном плане у нее нет аналогов ни на iOS, ни на старших платформах. Тоже достижение.

**Авторы:**
Павел Бажин
Светлана Померанцева

АНОНС

# КРУПНОБЮДЖЕТНЫЕ ЗОМБИ

## Sony Online Entertainment создает конкурента DayZ

Все чаще крупные студии, отчаявшиеся угодить игрокам, идут за идеями к инди-разработчикам, чтобы поучиться у них уму-разуму. Вот и **Sony Online Entertainment** позакрывала кучу своих старых игр, поставив на производство «духовных наследников» успешных инди-хитов. Идею **EverQuest Landmark** прихватизировали из **Minecraft**, а теперь вот решили составить конкуренцию **DayZ**, анонсировав собственную зомби-песочницу с благозвучным названием **H1Z1** (в России имя наверняка быстро сократят до «ХЗ»).

Альфа-версия похожа на DayZ как брат-близнец. Открытая карта, по которой бродят зомби и игроки, а вы стоите посредине всего этого с топором и думаете, как бы выжить. Причем для выживания нужно не только сохранить свою шкурку от порчи, но и обеспечить молодой растущий организм едой, водой и отдыхом. Разработчики не отрицали, что позаимствовали из DayZ все, что можно и нельзя, но твердо заявили, что клон делать не намерены и конечная цель у них совсем другая: студия хочет превратить песочницу в живую функционирующую систему. Игроки смогут строить форты и даже целые городки, заниматься под их защитой развитием экономики, отбиваясь попутно от наседающих орд зомби и агрессивно настроенных игроков. Все вещи можно будет либо найти, либо сделать самим. Разработчики твердо заявили, что не хотят ломать баланс продажей оружия, снаряжения и прочих бонусов, вся экономика будет построена исключительно на действиях игроков, численность которых сможет достигать тысячи человек на одной карте. Деньги же игра собирается зарабатывать путем продажи модной одежды и прочего барахла, не влияющего на геймплей.

Увы, города, тысячи игроков и экономика существуют пока лишь в мечтах, причем мечты эти весьма отдаленные. А сегодня на Steam можно получить за двадцать баксов доступ к альфа-версии, где вместо гигантских просторов имеется куцая карта 8 на 8 километров, вместо тысячи игроков — десятки, а вместо экономики — найденная в заброшенном доме банка бобов да бутылка воды.

Даже по альфа-версии H1Z1 чувствуется, что за плечами разработчиков имеется солидная финансовая поддержка, так что надеемся на хорошее качество и быстрый прогресс.

СОБЫТИЕ

# «СТАРКОН» ГОТОВИТСЯ К СТАРТУ

## В костюме супергероя

Готовится к старту «Старкон», фестиваль поклонников фантастики, комиксов, фильмов и новых технологий. Дата запуска — 12-13 июля. Место высадки — 7-й павильон «Ленэкспо», Санкт-Петербург. Чтобы поучаствовать в веселье, нужно совсем немного. Готовите костюм своего любимого супергероя, на худой конец футболку с большой буквой S, и отправляетесь в путешествие в теплую и солнечную Северную столицу на один из самых крупных фестивалей страны. Около 500 косплееров с крутыми костюмами приедут на конвент, чтобы побороться за главный приз и получить звание лучшего косплея 2014 года.

«Старкон» очень многогранное мероприятие. Для любителей поиграть предусмотрена тематическая зона с настольными и видеоиграми. Желающие в свободное время погрызть гранит науки смогут послушать интереснейшие лекции о космосе, инжиниринге и крафтинге. Кстати, о крафтинге. За свои 15 лет существования «Старкон» прославился десятками тематических стендов по вселенным Marvel & DC, Star Trek, Star Wars, «Вавилон-5», «Игры престолов» и многими другими.

В этом году на фестивале будет что посмотреть — вы увидите эксклюзивные материалы еще не вышедших фильмов и анонсы предстоящих премьер, а традиционная тематическая вечеринка в первый день мероприятия приобретет новый масштаб и драйв.

В этом году «Старкон», предположительно, посетит около 20 000 посетителей. Ну а мы, «Игромания», выступаем в роли информационных спонсоров, потому что мероприятие хоть и не совсем про компьютерные игры, но, думаем, будет интересно большинству наших читателей.

АНОНС

# ПРЯМЫМ ТЕКСТОМ

## Сам себе сценарист

Логотип Storium в виде пламени очень символичен. Игра отправляет нас назад в прошлое, от крутой графики к страшным сказкам у костра... И пусть костер нынче заменяет экран планшета, сказки здесь самые настоящие.

Какой игрок не хотел бы стать разработчиком? Вот бы он тогда и сюжет бы сделал крутой, и геймплей лучше, чем в GTA, да вот беда — никто эти идеи в жизнь воплощать не хочет. Но, как показывает практика, для интересной и оригинальной игры не нужны ни графика, ни музыка. На Kickstarter появилась текстовая MMO **Storium**, участники которой сами создают и персонажей, и сюжет игры. Это даже не текстовая MUD, а наследник форумных ролевых игр (FRPG), бывших популярными вплоть до начала XXI века.

По своей сути FRPG были не более чем рассказом, коллективно писавшимся сразу несколькими авторами: кто-то описывал мир, в котором будет происходить игра, затем все разбирали роли и начинали писать историю этого мира, реагируя на все события и действия других игроков от лица своего персонажа. Так было написано множество фанфиков. Например, соберется человек пять-десять, возьмут за основу мир «Звездных войн», вообразят себя членами Имперского сената, преследующими движение сепаратистов, и начнут писать километровые простыни текста про кровавые интриги политического закулисья Галактической империи.

Storium предлагает аналогичное развлечение, только на более продвинутом технологическом уровне: есть готовые миры и интерфейс, системы ограничений и мотивации на определенные действия, есть даже некое подобие боевой системы на основе карт. В итоге писать игрокам нужно меньше, а геймплея и интереса в игре куда больше. Что тут скажешь, инди-разработчики не перестают удивлять: в «большой» индустрии такая игра была невозможна, а Storium уже собрал в шесть раз больше требовавшихся для запуска $25 тыс. Разработчики обещают, что, собрав 200 тыс., они сделают специальную учебно-образовательную версию игры для школьных учреждений.

После неоднократных заверений в том, что разработка готично-вампирской MMO **World of Darkness** продолжается, компания **CCP** все-таки решила закрыть проект. Пятьдесят шесть сотрудников американского филиала в Атланте потеряли работу. Все затраты за пять лет работы над проектом вылетели в трубу, в результате чего за 2013 год CCP получила 21 миллион убытков, несмотря на то, что доходы выросли с $56 млн до $77 млн. Вскоре после отмены игры в Сеть утекли скриншоты с альфа-теста: что и говорить, игра могла получиться вполне симпатичной, но у разработчиков явно сменились приоритеты.

4 июня шутер **Defiance** станет бесплатным для пользователей ПК, а 15 июля плату отменят и для владельцев PS3. Все нынешние игроки получат бонус к получению игровой валюты, лута и репутации, а также скидки и ряд других бонусов. Те, кто начнет играть бесплатно, не будут ограничены в доступе к контенту, как старому, так и новому. Как раз сейчас разработчики готовят дополнение, чья сюжетная линия будет перекликаться с событиями второго сезона сериала Defiance (в переводе Lostfilm — «Непокорная земля»).

ГУСЕНИЦЫ И КРЫЛЬЯ

# ДАЙДЖЕСТ БОЕВОГО БРАТСТВА

## Главные события World of Tanks и World of Warplanes

Для компании Wargaming прошедшие два месяца оказались, пожалуй, самыми богатыми на события с начала года. Для начала, разработчики традиционно подготовили несколько оригинальных первоапрельских шуток и розыгрышей для игроков проектов World of Warplanes и World of Tanks.

### ШУТКИ, ПРИБАУТКИ

Все танкисты получили премиумную немецкую АРТ-САУ первого уровня Karl, для боев на которой была специально разработана уникальная карта, вызывающая жгучую ностальгию у всех поклонников танковых симуляторов. Сами разработчики в интервью заявили, что при разработке они учли пожелания игроков о высоком количестве полигонов для отображения техники.

Танк получили все игроки, которые зашли в игру 1 апреля и смогли воевать на нем до 7 апреля. Специально для этой техники были выпущены несколько уникальных акций. «Миролюбивый Карл» — победить в бою на Karl, не убив ни одного противника. Игрок получал уникальную медаль. «Карл. Топ-5» — попасть в топ-5 игроков команды по нанесенному урону. Игрок получал 5000 кредитов.

Не остались без внимания и виртуальные пилоты. Первого апреля все, кто вошел в World of Warplanes, обнаружили в своем ангаре невиданное чудо враждебной техники — премиумный немецкий истребитель пятого уровня Sleipnir, первая встреча с которым надолго запомнилась противникам, благодаря его оригинальной конструкции. Самолет также просуществовал в ангаре игроков недолго, однако оставил после себя массу впечатлений и эмоций.

Помимо внутриигровых акций и розыгрышей, разработчики анонсировали глобальную акцию «В ответе за клешню», направленную на спасение от вымирания широколапых речных раков. Вот что заявили организаторы: *«В ответе за клешню» — благотворительная инициатива, организованная компанией Wargaming и общественной организацией «РакоЩит». Кампания направлена на спасение вымирающего вида ракообразных — широколапых речных раков, популяция которых насчитывает сегодня не более 350 особей. Редкий вид раков находится под охраной защитников окружающей среды и занесен в Красную книгу.*

*Акция станет первой в серии масштабных общественных мероприятий, призванных привлечь внимание к проблемам экологии и охраны окружающей среды. В будущем Wargaming планирует спонсировать исследования влияния изменений климата на состояние популяции дикого северного оленя в различных районах Арктики».*

Практически сразу после первоапрельских шуток Wargaming организовала одно из серьезнейших мероприятий мирового киберспорта: с 4 апреля в Варшаве стартовал гранд-финал Голден-лиги, собравший на боевых площадках лучшие команды World of Tanks со всего мира.

Согласно официальным правилам лиги, восемь менее рейтинговых команд начинали свой путь с групповой стадии, а шесть команд классом повыше изначально разместили в четвертьфиналы верхней сетки. В «список избранных» закономерно попали Natus Vincere, Virtus.pro и Fnatic, а также три азиатских коллектива — ARETE , JL eSports Club и PVP Super Friends. В первый день, полностью посвященный поединкам групповой стадии, эти команды отдыхали и готовились.

А пока фавориты знакомились с Варшавой, в группе А украинцы Synergy противостояли немцам WUSA, американцам S.I.M.P. и полякам Lemming Train, а в группе В россияне из RED Rush: Unity должны были остановить азиатский десант в лице корейцев NOA, китайцев EP.WOT и гонконгской команды U Are Dead.

С подробным отчетом о всех трех днях финала вы можете ознакомиться на сайте нашего спецпроекта — ***bro.igromania.ru***. Здесь же мы приведем лишь итоговое расположение команд на Wargaming.net League Grand Finals: 1. Natus Vincere (Украина). 2. Virtus.pro (Россия). 3. RED Rush: Unity (Россия). 4. PVP Super Friends (Филиппины). 5/6. Lemming Train (Польша). 5/6. Fnatic (США). 7/8. ARETE (Южная Корея). 7/8. JL eSports Club (Китай). 9/10. S.I.M.P (США). 9/10. NOA (Южная Корея). 11/12. Synergy (Украина). 11/12. U Are Dead (Гонконг). 13/14. WUSA (Германия). 13/14. EP.WOT (Китай).

### НОВЫЙ РУБЕЖ — КУБИНКА

Финал Голден-лиги прошел на привычной игрокам версии игры 8.11. Однако через неделю после окончания самого значимого танкового киберспортивного события года Wargaming выпустила новую версию игры 9.0. Да еще как выпустила! Обновление получило название «Новый рубеж» за мощное наполнение. Представители Wargaming, включая генерального продюсера Сергея Буркатовского (он же -SerB-), вместе с сотрудниками танкового музея в Кубинке, где проводился праздник, ответили на вопросы прессы о нововведениях в игре.

Новая графика так хороша, что можно разглядеть мельчайшие детали, вплоть до окурков наводчика САУ. Работа нервная, ничего

не поделаешь... Прибавьте сюда видоизмененные карты в количестве четырех штук и еще множество мелких изменений.

Но главное, с нами новые режимы, один из которых — «Исторические сражения». То, чего так долго ждали поклонники, наконец свершилось! За танковых асов, правда, погонять не дадут, но сразиться на Курской дуге можно. Тем более что ради такого события часть техники сбалансировали в угоду реалистичности.

Еще журналистам рассказали о сторонних проектах вроде восстановления уникального немецкого танка **Maus**. Его корпус без внутренней механики, включая движок, стоит в одном из ангаров Кубинки. Технической документации по проектной части осталось очень мало, поэтому сложно предсказать, сколько продлится реконструкция. Но белорусские и российские танковеды связались с немецкими специалистами, так что доступ к архивам секретных документов будет. Вдруг там найдется что-нибудь не менее интересное, чем Maus.

Естественно, поклонники мимо такого события не прошли. Кубинку по приглашению Wargaming посетило около трех тысяч игроков. Многие приехали с семьями, некоторые даже с внуками. Воистину WoT все возрасты покорны! Разумеется, у этой внушительной толпы имелось не меньше вопросов, чем у прессы. В течение дня разработчики отвечали на самые необычные. Немецкий сверхтяжелый танк **Ratte** упоминался минимум трижды.

Но конференцией программа мероприятия не ограничилась. У посетителей был очень широкий выбор: WoT на консолях и ПК и уже ставшее классикой ежечасное состязание «кто больше очков набьет», разнообразные конкурсы и тематические предметы, среди которых затесались даже уникальные вещи вроде книги «Стальные шары Сталина». Количество шуток про возможное англоязычное издание этого «шедевра» достигло апогея через полчаса после анонса. А уж в сочетании с брендированным напильником с автографом Сергея Буркатовского…

День, посвященный «Новому рубежу», не обошелся без изюминки, ради которой журналисты часами сидят с камерами наизготовку. В этот раз героем стал Сергей Буркатовский — поклонники подарили ему плюшевую Флаттершай, героиню сериала My Little Pony. Серб остался доволен, хоть с персонажем и не угадали. Из «пони» ему известна лишь Эпплджек.

Приехать в Кубинку и не изучить ее экспонаты было бы верхом неразумия! От желающих посмотреть на Су-122 или монструозного «Адама» было не продохнуть. Ангаров много, машин еще больше. А после экскурсии неплохо и перекусить — и к услугам страждущих была полевая кухня с гречкой и тушенкой.

Тем более что под вечер должно было состояться выступление советского танка Т-34-85. Для большей наглядности пригнали немцев для битья. Уйма пиротехники и грозный рев танкового мотора лишь на миг создали атмосферу настоящей битвы, но этого мига хватило, чтобы колени затряслись при виде ствола пушки, нацеленного в лицо...

Обновление 9.0 не внесло в игру новых образцов техники. Однако поступила информация сразу о двух машинах, которые смогут порадовать танкистов в будущем. Было анонсировано клановое игровое событие «Мир в огне»: все кланы вновь получат возможность вступить в битву за уникальные медали и игровое золото. Главный приз игрового события — американский средний танк VII уровня T23E3. Игроки также смогут вступить в бой с кланом Wargaming.net, который займет оборону в провинциях Минская область и Новосибирская область.

## В НЕБО

Не остались в стороне и любители самолетных обновлений. 23 апреля игровые сервера и официальный форум World of Warplanes были недоступны с 9:00 до 13:00 МСК в связи с выходом обновления 1.3.0. Главным событием этого обновления стало введение ветки тяжелых истребителей США, в которую включили полюбившийся многим игрокам на бета-тесте XF5U Pancake.

Вместе с этим оригинальным самолетом в ветку развития включили P-38F, P-38J, F7F, F2H и XF-90. Кроме того, в обновление 1.3.0 разработчики добавили:

— улучшенную оптимизацию и автоматическое определение настроек графики для обеспечения комфортной игры даже на не самых мощных компьютерах;

— обновленный режим обучения для начинающих пилотов в World of Warplanes;

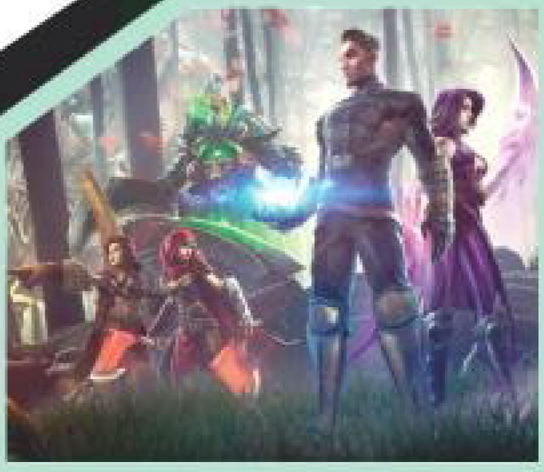
— новые спецэффекты, которые не вредят производительности;

— улучшенный интерфейс реплеев и боевых задач, оптимизацию карт и многое-многое другое.

Одним из самых значительных событий прошлого года в компании Wargaming стало введение единой учетной записи для всех проектов. Сначала это был просто единый аккаунт с общим фондом игрового золота, затем — введение общего игрового свободного опыта.

Мы решили последовать их примеру и объединить спецразделы, посвященные проектам World of Tanks и World of Warplanes. Новый адрес спецразделов теперь — ***bro.igromania.ru***. То есть «Боевое братство» никуда не делось, а просто переехало на более обширную жилплощадь (которая попозже, думаем, расширится еще больше).

Мы надеемся, что теперь вам будет еще удобнее следить за новостными публикациями, быть в курсе игровых событий и участвовать в конкурсах, проводимых нашей редакцией. В этом вам поможет обновленная система меню и фильтрации отображаемых материалов.



Если для полного счастья вам не хватало очередной игры в жанре MOBA, то вам наверняка понравится **Dawngate**, еще один клон знаменитой **League of Legends**. Впрочем, если познакомиться поближе, выяснится, что никакой это не клон: разработчики сохранили основы геймплея, но добавили много нюансов, которые наверняка вызовут интерес у ветеранов жанра, успевших до дыр заездить привычные карты LoL и **Dota 2**, а теперь ищущих что-нибудь похожее, но «с перламутровыми пуговицами».

Sony Online Entertainment идет по стопам **Valve** и предлагает игрокам самим делать контент для игр. Да еще и зарабатывать на этом деньги, как со знаменитыми шапками для **Team Fortress 2**. Для этого компания предоставила специальный набор инструментов Player Studio, поддержка которого имеется в EverQuest, EverQuest 2 и PlanetSide 2, а в будущем появится и в зомби-шутере H1Z1. Представители Sony заявили, что один из участников за 18 месяцев заработал на этой программе весьма серьезную сумму в сто тысяч долларов.

АНОНС

# ТЫ МЕНЯ DAS TAL!

## Казуальная песочница со свободным PvP и фулл-лутом

Читая описание новой MMO **Das Tal**, сложно избавиться от чувства недоверия. Уж слишком утопичными выглядят планы разработчиков — сделать абсолютно свободную PvP-песочницу без инстансов, без ограничений на сражения, с полным сбором лута с побежденного, при этом не какую-то сессионку, а серьезную MMO с экономикой, строительством городов, дележкой территорий между кланами. Да еще и дружелюбную даже к не самым продвинутым игрокам. Провернуть все это собирается не гигантское издательство, а маленькая, не известная никому немецкая студия **Fairytale Distillery**. Так и хочется сказать «Не верю!» — подобные PvP-песочницы хочет сделать каждая вторая инди-студия, только вот результатов не видно.

Чем больше недоверия испытываешь вначале, тем больше впечатляет результат работы. При фактически отсутствующем пока бюджете команда уже создала прототип боевой системы (пока без графики), а также альфа-версию графической части (пока без геймплея). Даже на столь ранней стадии игра выглядит просто отлично: изометрическая камера, двухмерное рисованное окружение, разбавленное трехмерными персонажами и объектами. Проекту повезло с художником, на скриншотах Das Tal выглядит не хуже Diablo 3, хотя вживую уступает по части анимации и детализации мира. По управлению же игра ближе не к дьяблоидам, а к шутерам — персонаж передвигается клавишами WSAD, а прицеливается мышкой, как в Crimsonland или Bloodlines Champions.

Сюжет простой. В некотором царстве, некотором государстве есть место, куда ссылают всех преступников, — большая долина, окруженная со всех сторон горами, где несет патруль тюремная стража. Именно тут игроку и придется налаживать свою жизнь, выживать, делать выбор — быть героем-одиночкой или же присоединиться к клану. Спустя несколько месяцев, когда заключенные отожрутся, прокачаются и настроят городов, на сервере включится финальный ивент и армии стражников попытаются убивать своих подопечных, пока они не стали настоящей угрозой и не учинили чего-нибудь непотребного. Сумеют ли игроки сервера забыть личные обиды и сплотиться против общей угрозы или нет, зависит от них. После финальной битвы подведут итоги, сервер перезагрузят, все достижения обнулятся — и тюремная долина будет готова принимать новую партию заключенных.

Разработчики совместили в одной игре графику Diablo, управление из Bloodlines Champions, свободу и борьбу за выживание из DayZ, соединили воедино цикличность сессионных игр с экономикой и развитием полноценных MMO, позаимствовали систему навыков и персонажей из Guild Wars и при этом постарались сделать так, чтобы результат угодил фанатам Ultima Online. О сроках релиза говорить пока рано, еще не решены вопросы с финансированием, но, похоже, в Fairytale Distillery явно знают, что делают, и полны решимости довести дело до конца.

Сегодня нам чрезвычайно везет на игры с очень красивыми для русского слуха названиями. Однако Das Tal в переводе с немецкого означает всего-навсего «долина».

# ЖУРНАЛ ИГРОМАНИЯ

**Теперь и для планшетов Android!**
**Ищи бесплатное приложение**
**в GOOGLE PLAY.**

Загрузите в Google play

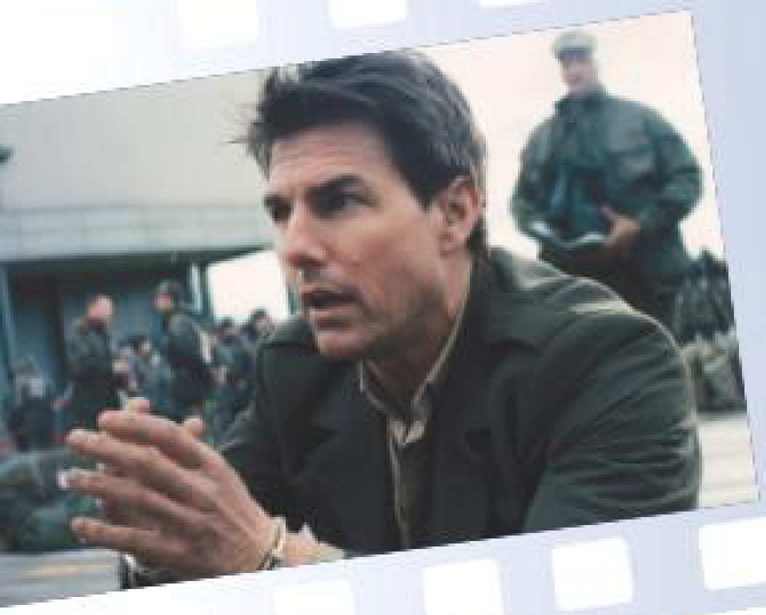
Загрузите в App Store

WWW.IGROMANIA.RU/MOBILE

# ГРАНЬ БУДУЩЕГО
## EDGE OF TOMORROW

**Жанр:** фантастический боевик
**Режиссер:** Дуг Лайман
**Сценаристы:** Кристофер Маккуорри, Джез Баттеруорт, Джон-Генри Баттеруорт
**В главных ролях:** Том Круз, Эмили Блант, Лара Пулвер, Билл Пэкстон, Джереми Пивен, Шарлотта Райли, Тони Вэй, Мадлен Манток, Джонас Армстронг, Марианн Жан-Батист

**Премьера:** 5 июня



Путешествия во времени — тема для фантастов практически неисчерпаемая. Вокруг столь неординарного события можно построить произведение любого жанра и масштаба, от эпической саги, чьи герои проносятся сквозь века, изменяя Вселенную, до трогательной мелодрамы о паре влюбленных, которым не повезло родиться в разные эпохи. Причем если в визуальном плане прогулки с динозаврами и полеты на космических кораблях впечатляют больше, чем рассказы о событиях не столь далеких, то в психологическом все получается ровно наоборот. Ведь каждый из нас хоть раз, но желал вернуться в прошлое и попытаться его изменить. И прошлое это может быть хоть вчерашним днем, а событие — самым заурядным разговором за чашкой чая. Но перемены в жизнь человека и его близких этот будничный момент может внести колоссальные.

Кинематографисты уже не раз развлекали зрителя фантазиями на эту тему. Герои «Эффекта бабочки» и «Исходного кода» меняли реальность, вернувшись в недалекое прошлое. В классическом же фильме «День сурка» и более свежей ленте «Повторяющие реальность» людям и перемещаться никуда не пришлось. Они заново переживают один и тот же день, пытаясь угадать, как разорвать замкнутый круг и проснуться в наконец-то наступившем завтра.

В похожей ситуации обнаружил себя и главный герой свежего блокбастера «Грань будущего» Уильям Кейдж. Вместо того чтобы погибнуть в битве, он оказывается заложником временной петли. Кейдж просыпается после собственной смерти как от кошмарного сна и переживает злополучный день снова и снова. Бежать ему некуда: бой, в котором он бесконечно умирает, должен стать решающим в войне человечества с вторгшимися на Землю пришельцами. И, похоже, чтобы увидеть будущее, офицеру придется собственноручно изменить ход битвы и ни много ни мало спасти мир.

К счастью для Кейджа, он во всей этой заварушке оказывается не один. Ветеран спецназа Рита Вритаски, пристрелившая пришельцев больше, чем любой другой солдат Земли, верит его истории и решает во что бы то ни стало помочь герою, а вместе с ним и всему человечеству выжить. Рита вместе с Уильямом ищет возможные ключи к победе над пришельцами, она же и тренирует неопытного бойца. Благодаря ее стараниям, с каждым заново прожитым днем Кейдж становится все более искусным воином и стратегом. Жестокость тоже становится его второй натурой. С такой дамой расслабиться, поговорить по душам и потратить хоть один из нескончаемых дней в свое удовольствие вряд ли удастся. Рита не хочет тратить время зря и рисковать исходом войны, поэтому сама готова пустить пулю в голову Кейджа, когда это покажется ей уместным. Но, может быть, герою удастся растопить ее сердце и добиться отношения не как к средству для достижения цели, а как к человеку, брату по оружию? Это интрига похлеще исхода межпланетной войны.

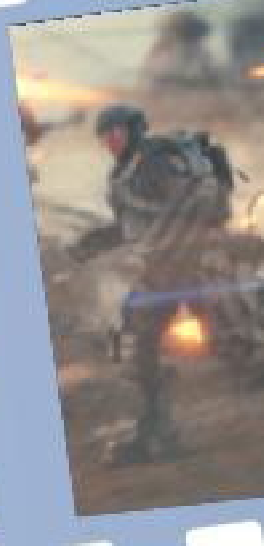
Интересно, что совместить фантастический антураж и тему временной петли додумались на этот раз не американцы, а япон-

цы. Фильм снят по мотивам романа Хироси Сакурадзаки «Все, что тебе нужно, — это убивать», быстро набравшего популярность на родине и опубликованного в США. Автор книги является большим поклонником компьютерных игр, и, похоже, именно они вдохновили его на написание романа. Пробуждение Кейджа очень напоминает загрузку с контрольной точки после проваленной миссии, когда игроку, потерявшему время и заработанные очки, но успевшему подметить уязвимые места босса, предоставляется новый шанс.

Вообще, японцам игры со временем не чужды, тем более что в концепцию бесконечно повторяющихся жизненных уроков и искушений близкого им буддизма они отлично вписываются. Однако стараниями японских режиссеров временные петли зачастую становятся либо основой сюжета добрых подростковых лент вроде «Девочки, покорившей время», либо поводом для написания печальных и запутанных историй типа «Небесных тихоходов». И в обоих случаях самые масштабные события и баталии отступают на задний план, уступая место переживаниям героев.

Западные же режиссеры сопли жевать не любят. Да, в «Грани будущего» есть и страдания, и дружба, и даже намечается любовная линия, но победа в войне куда важнее выяснения отношений между персонажами. Нью-йоркский режиссер и продюсер Дуг Лайман недаром прославился работой над «Идентификацией Борна» — яркие боевики с именитыми звездами ему снимать не впервой. Оператор Дион Биби показал себя профессионалом высококлассным и универсальным, поучаствовав в съемках «Зеленого Фонаря», «Мемуаров гейши» и «Эквилибриума». Монтажеру Джеймсу Херберту тоже есть чем похвастаться, ведь он приложил руку к обоим фильмам о Шерлоке Холмсе с Робертом Дауни-младшим, лентам «Охотники на гангстеров» и «Револьвер».

Послужной список художников Аластера Баллока и Марка Харрисa также впечатляет: работать над последними частями бондианы и «Гарри Поттера» людей без таланта не позовут. Оформлен фильм действительно удачно. На фоне вечно начищенных до блеска костюмов супергероев и униформ патриотических расцветок неброский гардероб солдат и массивные, потрепанные в боях экзоскелеты выглядят на удивление достоверно. Надетые на героев металлические каркасы, не скрывающие лиц и предназначенные скорее для упрощения переноски кучи оружия и амуниции, чем для защиты от пуль и ударов, напоминают старый добрый киберпанк и научную фантастику восьмидесятых, наивную, но стильную и оригинальную. Дизайн техники, к слову, довольно точно повторяет оригинальные иллюстрации к романам. А уж кто-кто, а японцы роботов и прочие фантастические механизмы рисовать умеют, как никто другой. Классику заставляют вспомнить и пришельцы, похожие одновременно на насекомых из «Звездного десанта» и жутких инопланетных тварей с щупальцами из старых космических страшилок категории «Б».



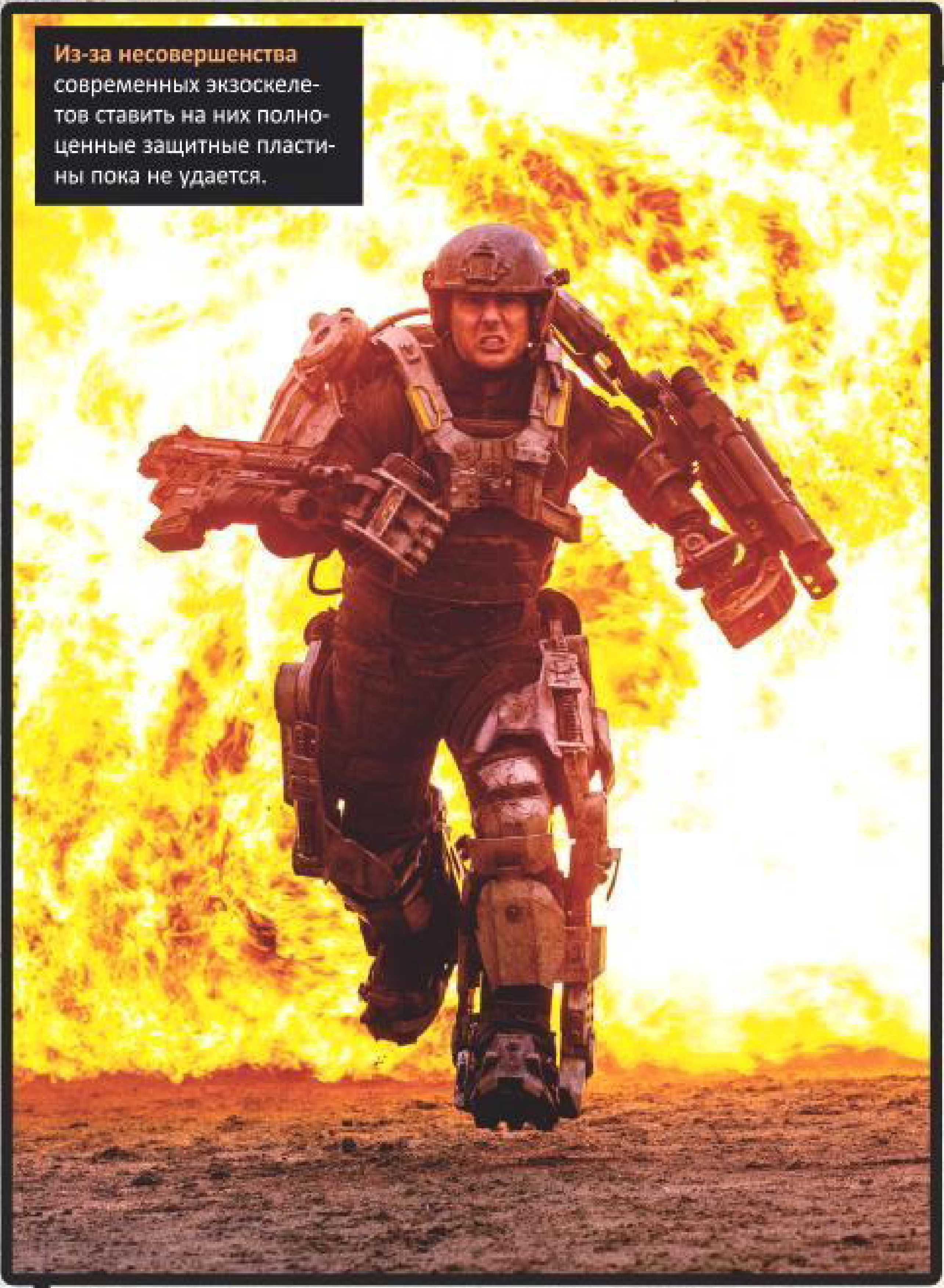
Том Круз, играющий неумирающего Уильяма Кейджа, в долгом представлении не нуждается. Звезда цикла «Миссия: невыполнима» и фильмов «Особое мнение», «Война миров» и «Обливион», похоже, застрял в образе смелого и находчивого героя, способного ускользать из-под носа спецслужб, спасаться от роботов и пришельцев и пережить хоть конец света. Судьба для актера незавидная, но для главного героя «Грани будущего» амплуа как раз то, что нужно. Молодая британская актриса Эмили Блант отлично зарекомендовала себя ролями в фильмах «Петля времени» и «Меняющие реальность». Забавно, что оба актера уже успели познакомиться с восточными тонкостями на съемочной площадке. Круз сыграл ведущую роль в «Последнем самурае», Блант же подарила свой голос главной героине анимационного фильма «Ветер крепчает» — последней работы легендарного японского режиссера Хаяо Миядзаки. Среди остального актерского состава тоже хватает знакомых имен. Марианн Жан-Батист мы не так давно видели в ремейке «РобоКопа». Шарлотта Райли исполнила ведущую роль в сериале «Грозовой перевал». Джереми Пивен снимался в таких сериалах, как «Сумеречная зона» и «Красавцы». Лара Пулвер засветилась в «Шерлоке» и «Демонах Да Винчи».

Если разобрать «Грань будущего» на темы и сюжетные ходы, нетрудно заметить, что все это мы уже видели: армии Земли уже отбивали инопланетные вторжения, люди попадали во временные аномалии, отчаянный герой при поддержке боевой подруги спасал мир. Но комбинация получилась занятная, да и оформление, напоминающее одновременно японские комиксы и старую добрую американскую научную фантастику, выглядит симпатично. Взятый западным кинематографом курс на интернационализм в идеях и стилистике уже привел нас к «Тихоокеанскому рубежу» — фильму, который с неподдельным умилением и восторгом смотрели зрители всего мира. Его успех доказал, что даже не раз обыгранные сюжеты можно достойно подать, стоит только это сделать красиво и с необычного ракурса. Японская же история, снятая американским режиссером при участии английских актеров, обычной не может быть по определению — слишком много культур, школ, точек зрения, способов восприятия здесь намешано. Даже сюжет, и тот фантастичен вдвойне. И наблюдать за его развитием на фоне масштабных батальных сцен и ярких спецэффектов весьма приятно и интересно. ■

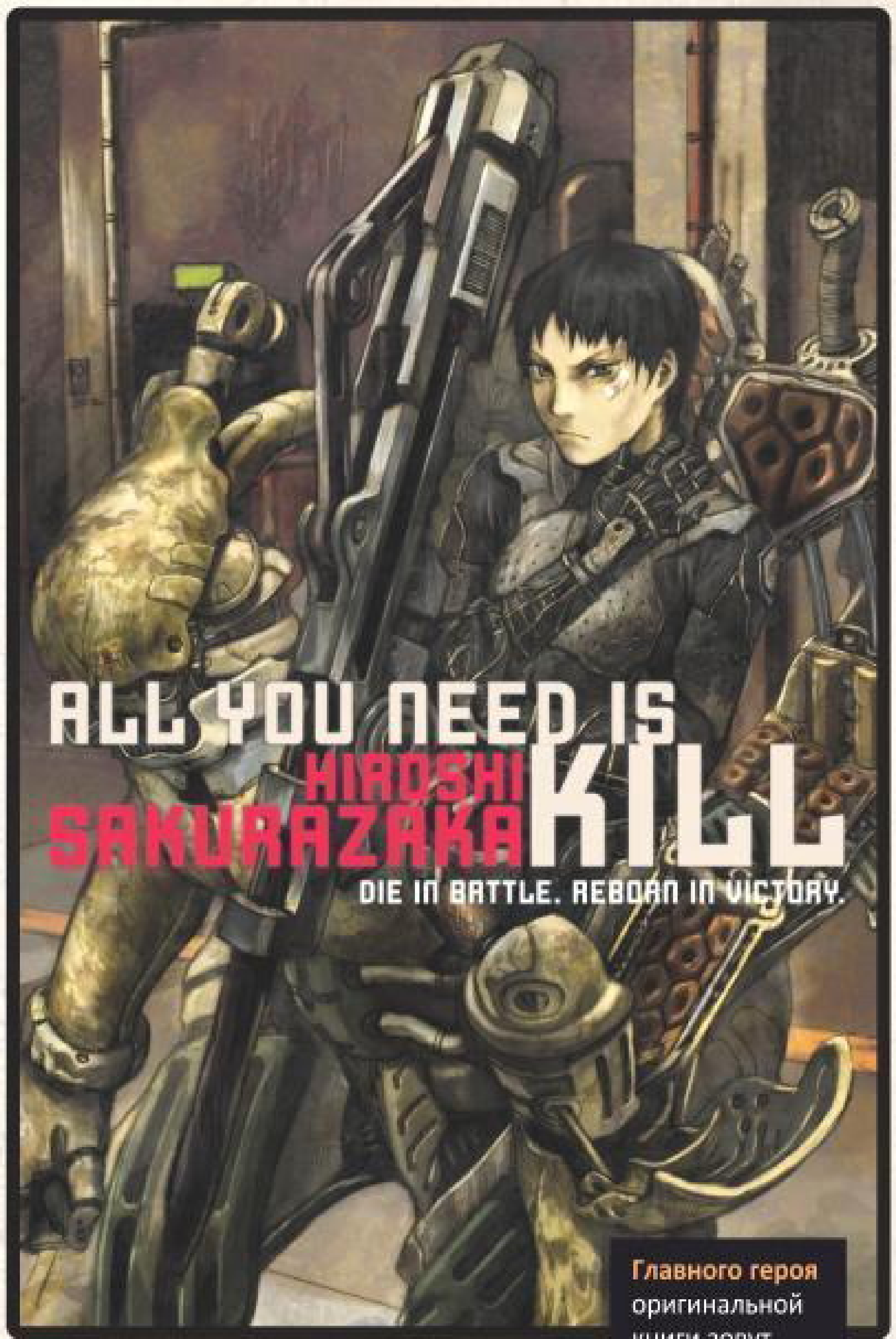
# ГРАНЬ БУДУЩЕГО

## ВСЕ, ЧТО ТЕБЯ УБИВАЕТ, — ДЕЛАЕТ СИЛЬНЕЕ

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН



**Из-за несовершенства** современных экзоскелетов ставить на них полноценные защитные пластины пока не удается.




**Главного героя** оригинальной книги зовут Кейджи Кирия.

*Выходящий на экраны 5 июня экшен «Грань будущего» интересен сразу по нескольким причинам. Помимо наличия звездного состава в лице нестареющего Тома Круза (ему точно за пятьдесят?!) и обворожительной англичанки Эмили Блант, фильм затрагивает несколько тем, весьма актуальных для видеоигр.*

В этом материале «Игромания» расскажет вам, какую броню нынче модно носить на поле боя, а также как извлечь выгоду из попадания во временную петлю.

## НЕЛОВКИЙ МОМЕНТ

День подполковника Кейджа определенно не задался. Мало того, что на Землю напали таинственные инопланетяне, известные как мимики, так еще и командование посылает на практически самоубийственную миссию. Прилетев на место и вступив в бой, неопытный в сражениях Кейдж практически сразу погибает, чтобы через секунду очнуться, — герой обнаруживает, что жив, а до судьбоносного задания еще целый день. Понимая, что попал во временную петлю, он вынужден переживать смерть снова и снова, становясь опытнее, чтобы в конце концов переломить ход войны и вырваться из замкнутого круга.

Скачки во времени — одна из центральных тем фильма, в основу которого лег роман Хироси Сакурадзаки «Все, что тебе нужно, — это убивать». Тема определенно не новая, но от этого не менее интересная. Подобную концепцию мы могли наблюдать, к примеру, в знаменитом «**Дне сурка**», «**Исходном коде**», сериалах «**Секретные материалы**» и «**Сумеречная зона**» (эпизоды «Понедельник» в первом и «Теневая игра» во втором соответственно). Их герои в попытках исправить ситуацию также были вынуждены переживать определенные события вновь и вновь.

Пожалуй, главный вопрос, волнующий авторов, упоминающих манипуляции со временем, — что будет, получи человек возможность узнать свое будущее или изменить прошлое? Мотивов для «перезагрузки», как правило, два: желание исправить ошибки, чтобы стать лучше как личность, либо извлечь выгоду и сделать свою жизнь удобнее. Исход у вмешательства в естественное развитие событий, правда, обычно самый печальный. Вспомните фильм «**Эффект бабочки**»: все попытки героя изменить прошлое приводят к трагическим последствиям в настоящем.

## ПО ТУ СТОРОНУ ЭКРАНА

Видеоигры, разумеется, не могли остаться в стороне от столь благодатной темы, пусть по количеству упоминаний им и не сравниться с той же сериальной и кинопродукцией. Загвоздка в том, что манипуляции со временем часто носят в них декоративный характер и выполняются без вашего участия: «Нам нужен необычный уровень? А давайте-ка запульнем игрока в прошлое».

Но есть и исключения. В перезапущенной в 2003-м серии Prince of Persia изменение прошлого и принятие последствий этих изменений — центральная тема. В **The Sands of Time** она освещена не так подробно, зато полностью раскрывается в продолжении, **The Warrior Within**. В нем Принц, ранее перекроивший ткань времени по своему желанию, вынужден спасаться от Дахаки — бессмертного воплощения самой судьбы. Временные парадигмы здесь выполняют не только художественную роль, но и являются важной частью геймплея. В «Песках времени» герой получает в свое распоряжение особый кинжал, позволяющий отматывать события назад. Основное применение артефакт, как водится, находит в бою. Так, совершив ошибку и получив смертельный удар, вы просто возвращаетесь на несколько секунд в прошлое и уклоняетесь от критической атаки. Баланс соблюдался просто: кинжал требовалось постоянно «подзаряжать».

Другая игра, оперирующая темой времени, — шутер **Singularity**. Сюжет рассказывает о секретной американской операции на вымышленном острове Каторга-12, который странным образом периодически

**В реальной жизни,** чтобы снять костюм таких габаритов, потребовалась бы посторонняя помощь.

перемещается между 1955-м и 2010-м. Героям необходимо выяснить, что же, черт подери, происходит, а поможет им в этот особый гаджет — мобильный временной преобразователь. У устройства немало функций, но самые интересные — возможность замедлять время, «состаривать» и «омолаживать» объекты и переносить предметы из другой временной линии в свою. Нельзя сказать, что перечисленные механики добавили геймплею особую глубину или что временные парадигмы были интересно объяснены в сюжете, но как «шутер с особенностью» Singularity воспринимался довольно свежо. Из той же оперы — **TimeShift** от питерской студии **Saber Interactive**.

Более интересное применение манипуляции со временем получили в **Ghost Trick: Phantom Detective**. Глубокой ночью, где-то на старой свалке главный герой игры — Сиссель — приходит в сознание и, стоя над своим мертвым телом, понимает, что стал привидением. Узнав, что с наступлением рассвета он исчезнет, Сиссель решает выяснить тайну своей смерти. В этом ему помогает способность под названием Ghost Trick: обнаружив чей-нибудь труп, наш герой может «посмотреть» последние четыре минуты жизни его обладателя и попытаться спасти бедолагу.

Напрямую взаимодействовать с людьми Сиссель не может, поэтому, как персонажу Патрика Суэйзи в фильме «Привидение», для достижения своих целей ему приходится обращаться к окружению — двигать стулья, включать лампы и перемещаться по телефонным проводам. К примеру, почти в самом начале игры от вас требовалось вселиться в пончик (!) и дернуть дверцу буфета, чтобы заманить под диван сначала собачку, а потом ее беспечную хозяйку и таким образом спасти ее от наемного убийцы. К слову, похожий прием использовался в прошлогодней **Remember Me**, но там это была вспомогательная механика, да и акцент был смещен на управление воспоминаниями персонажей.

Ghost Trick — приятное исключение из правил, но по большей части манипуляции со временем в играх используются как сюжетный ход, а не элемент геймплея. Тут на помощь могли бы прийти инди-проекты, но ни до, ни после **Braid** ничего мало-мальски интересного на упомянутую тему среди них не было. Впрочем, в нынешнем году ожидается довольно любопытный платформер **Still Time** и блокбастер **Quantum Break** от создателей **Max Payne**. Очень надеемся, что они смогут изменить сложившуюся ситуацию.

## ХОЛОДНЫЙ РАСЧЕТ ИЛИ НАЗАД В ПРОШЛОЕ

С играми и кино разобрались — герои выдуманных историй уже давным-давно приноровились менять прошлое и заглядывать в завтрашний день. Но как обстоят дела с научной стороной вопроса?

На самом деле путешествие во времени не является чем-то фантастическим и, в теории, вполне возможно. По крайней мере, путешествие в будущее. Самый доступный на сегодняшний день вариант — криозаморозка. Процесс выглядит так: кровь пациента замещают криопротектором — специальным раствором, препятствующим возникновению в клетках кристалликов льда, из-за которых их мембранные структуры разрушаются. Затем тело помещается в камеру заморозки, где оно охлаждается до температуры сжижения азота (-196,5°C) со скоростью один градус в час. После этого его помещают в капсулу, которую опускают в резервуар с жидким азотом, где и происходит последующее хранение.

Ну что, выход найден? Заморозился да проснулся лет через сто в светлом новом будущем! Сказка же, не так ли? Не совсем. У способа есть несколько нюансов. Во-первых, он ориентирован исключительно на сохранение тела или мозга недавно умерших либо серьезно болеющих людей в надежде на то, что с развитием технологий клиента удастся вылечить и реанимировать или дать ему новое тело. То есть, если вы в добром здравии вдруг решите, что момент настал и пора отправляться в будущее, будьте готовы получить отказ — в подобном случае заморозка станет банальным убийством.

Еще один не самый обнадеживающий факт — отсутствие примеров успешной реанимации. Гарантий, что вас когда-нибудь «разбудят», никто не даст. Вдруг способ заморозки, применявшийся при жизни пациента, в будущем сочтут непригодным? А что если произойдет авария и условия хранения тела нарушатся? Ладно, даже если допустить, что ничего страшного не случится и способ излечения все-таки найдут, как быть, если процедура окажется настолько дорогой, что ваши потомки не смогут ее оплатить? Вряд ли компания согласится взять на себя подобные расходы.

Получается, криозаморозка — это примерно как прыжок с десятого этажа в надежде, что упадешь на гору подушек. К тому же одно лишь «погружение в сон» стоит кучу денег. На сегодняшний день стоимость процедуры в США колеблется от 50 до 250 тысяч долларов. Услуги отечественных фирм обойдутся несколько дешевле, «всего» 10-30 тысяч. Стоит ли возможность почувствовать себя королем Артуром, дремлющим на Авалоне, таких денег — судить вам.

Другой не менее любопытный способ победить время основан на специальной теории относительности Альберта Эйнштейна — перемещение с околосветовой скоростью. Проще всего его объяснить на

**В своих приключениях** герой Круза найдет помощь в лице Риты Врितаски — опытнейшего бойца сил Земли.

примере мысленного эксперимента, называемого парадоксом близнецов. Допустим, один из братьев находится на Земле, в то время как другой путешествует на космическом корабле на скорости, близкой к скорости света (которая, напомним, составляет около 300 тысяч километров в секунду). В этом случае время для близнеца в полете будет идти гораздо медленнее, чем для находящегося на Земле, и, вернувшись домой, он, вероятно, обнаружит, что его брат успел заметно состариться. Разница будет тем больше, чем ближе получится подобраться к скорости света. Загвоздка лишь в том, что с нынешними технологиями человечеству не удалось даже очень-очень отдаленно к ней приблизиться, что уж говорить о ее достижении.

Теперь, когда с путешествием в будущее все более-менее понятно, обратимся к прошлому.

Увы, здесь ситуация более разочаровывающая. Да, общая теория относительности допускает существование червоточин — неких туннелей, проходящих сквозь пространство и время. Да, согласно теории струн (вернее, следствию из нее), гипотетически возможность попасть в другую реальность есть. Проблема в том, что ни существование червоточин, ни теория струн так и не были доказаны, так что путешествие назад во времени пока остается уделом персонажей художественных произведений. Конечно, всегда есть шанс, что однажды к нам прибудет обладатель машины времени из будущего, где люди уже научились обращаться с этой таинственной материей. Но пока вспоминается лишь любопытный случай, произошедший в 2000-м, когда некто, назвавшийся Джоном Тайтором, утверждал, что прибыл из 2036 года, чтобы добыть компьютер IBM 5100. Находчивый путешественник сделал множество предсказаний (разной степени адекватности), после чего исчез без следа. Достал ли он компьютер или нет, так до сих пор и не известно.

## КРУГОВОРОТ СМЕРТИ

Тема прыжков во времени в «Грани будущего» развивается параллельно с другой интересной идеей. Главный герой не просто периодически переносится в прошлое, но переживает постоянный цикл смертей. Умирая во время боя, он возвращается к его началу более опытным, тем самым продлевая следующий цикл. Ближайшая аналогия здесь — доктрина реинкарнации, точнее, одно из ее понятий — так называемое Колесо сансары. Применяемое в индийских религиозных учениях, таких как индуизм и буддизм, оно утверждает, что человеческая душа проходит через постоянный цикл перерождений, стремясь к освобождению (Кейдж, напомним, также стремится вырваться из замкнутого круга).

Говоря об играх, эксплуатирующих подобную идею, прежде всего вспоминается **Dark Souls** от **From Software**. После того как ваш герой погибал, игра не загружала ближайшее автосохранение, а возрождала его у ближайшего костра — одного из немногих безопасных мест. При этом все враги на уровне также возрождались, а накопленный опыт оставался на месте вашей смерти, откуда его можно было забрать при условии, что вы не погибнете по дороге (в этом случае с тяжело заработанными душами приходилось попрощаться). Чем не аналогия на человеческие воспоминания, которые, согласно доктрине, теряются после перерождения, но могут быть возвращены — например, посредством гипноза. Благодаря подобной системе наказаний каждое поражение в Dark Souls делало вас опытнее в буквальном смысле, оттачивая рефлексы и заставляя пересмотреть свою тактику.

## ЛУЧШИЙ ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

В своей борьбе с мимиками солдаты Земли в «Грани будущего» используют экзоскелеты. Это некий каркас, повторяющий строение человеческого тела, благодаря гидравлическим усилителям или электрическим моторам берущий на себя бо́льшую часть нагрузок, требуемых при движении, тем самым увеличивая физические возможности его носителя.

Как и в случае со многими другими изобретениями, идея механического экзоскелета была подсмотрена у природы, а если быть точнее — у насекомых и беспозвоночных животных. Из-за отсутствия внутреннего скелета им необходим внешний, который поддерживает и защищает тело от опасностей окружающей среды (раковина моллюсков, хитиновый панцирь членистоногих). Однако у некоторых существ, например черепах, присутствуют как внешний, так и внутренний скелет, успешно дополняя друг друга.

## ВРЕМЯ ЭКСПЕРИМЕНТОВ

Попытки создать экзоскелет начали предприниматься давно, в том числе и отечественными инженерами. Но первый образец

Зачем тратить патроны, когда можно состарить противника лет на двести.

Для стрельбы из подобного оружия в реальности сначала нужно решить проблему переноски боеприпасов. Таскать с собой лишний десяток килограммов совсем не практично.

аппарата, каким мы его себе представляем, появился в шестидесятые годы двадцатого века. Разработкой занималась компания General Electric в сотрудничестве с армией США. Созданный прототип назывался Hardiman. Используя гидравлические форсеры в связке с электромоторами, он уменьшал необходимые усилия для тех или иных действий человека в 25 раз. То есть для подъема груза весом в 110 кг требовалось приложить силу, достаточную для подъема всего 4,5 кг.

Однако у модели был ряд серьезных недостатков. Например, вес костюма составлял целых 680 кг. К тому же из-за особенностей конструкции (Hardiman состоял из двух каркасов, внешнего и внутреннего, между которыми происходило взаимодействие) скорость реакции на команды была очень низкой, что сильно снижало удобство работы. Наконец, при попытке объединить все части аппарата в одну систему временами экзоскелет начинал бесконтрольно двигаться, что делало невозможным испытание на людях. После создания ряда неудачных прототипов проект был закрыт, а о крупных разработках подобного рода ничего не было слышно почти тридцать лет.

## УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

Основные области применения экзоскелетов сегодня — военные и спасательные операции, а также медицина. Легко представить, что устройство, многократно увеличивающее силу и подвижность солдата, будет широко востребовано в милитари-конфликтах. А если на него повесить броню? Добавить оружие? Без сомнения, облик военных действий, какими мы их себе представляем, радикально изменится. Один-единственный солдат в экзоскелете станет мощнейшей боевой единицей, способной выполнять задачу во много раз эффективнее любого человека, ну и бонусом — из минигана можно будет стрелять прямо с рук.

Однако даже у современных милитари-экзоскелетов есть существенные ограничения. Пожалуй, главное из них — высокое энергопотребление. Нынешние портативные аккумуляторы не могут обеспечить долговременное питание особо мощных моделей костюмов, при активном использовании заряда хватает на считанные минуты. Вариантов решения проблемы пока два, и ни один из них нельзя назвать практичным. Можно либо использовать экипировку с внешним источником энергии, (скованный проводами солдат вряд ли будет эффективен), либо навесить на бойца очень мощный аккумулятор, но вес костюма в таком случае станет колоссальным. Кстати, из-за проблем с весом поставить на экзоскелет особо прочную броню также затруднительно.

С точки зрения военного потенциала, самая интересная модель на сегодняшний день — Raytheon XOS. Разработанное фирмой Sarcos устройство многократно увеличивает силу носителя и весит относительно немного — всего 88,5 кг. По виду оно очень сильно напоминает те модели, что можно увидеть в «Грани будущего». Недостаток — уже упомянутая привязанность к внешнему источнику питания.

Немного в другом направлении двигаются разработчики из DARPA. Их Warrior Web напоминает анатомическую броню для ног и может носиться прямо под одеждой. Об увеличении физической силы речь, разумеется, не идет. Основная задача устройства — перераспределение веса для снятия нагрузки с двигательного аппарата и, как следствие, снижение усталости и риска травм для солдата. Энергии такая модель требует немного и питается от небольшого аккумулятора, который крепится на поясе.

Подробно рассказывать об экзоскелетах для спасательных работ особого смысла нет — они почти идентичны военным образцам, так как задачи у них во многом схожие. Куда интереснее космические прототипы. Лидер на этом поприще — созданный NASA экзоскелет X1. Интересно, что при его разработке были использованы не-

Дизайн экзоскелета в «Грани будущего» выполнен явно под впечатлением от костюма XOS.

которые технологии, примененные при создании Robonaut 2, человекоподобного робота, активно помогающего астронавтам на МКС. Основные задачи X1 — облегчение работы в невесомости и снижение нагрузки при уровне гравитации, многократно превышающем земной.

## ВСТАВАЙ И ИДИ

Что касается медицинского направления, то здесь моду задают разработки из Японии. Пожалуй, самый известный экзоскелет Страны восходящего солнца — HAL (Hybrid Assistive Limb) от компании Cyberdyne. Начало разработок аппарата датируется 1989 годом. Первые же клинические испытания начались в 2012-м.

На сегодня HAL — наиболее совершенный из созданных экзоскелетов и единственный, получивший международный сертификат безопасности. Обладая весьма малым весом (около 10 кг), он долго держит заряд, что делает возможным его повседневное использование обычными людьми. К слову, одна лишь батарея ранних прототипов весила больше 20 кг, а чтобы надеть костюм, требовалась помощь ассистентов. Прогресс налицо.

Существуют две модели устройства. Первая, HAL 3, служит исключительно для поддержания функции ног, в то время как HAL 5 — цельный костюм. Экзоскелет в первую очередь предназначен для пациентов с ограниченными возможностями, пожилых и проходящих реабилитацию людей. Однако в Cyberdyne работают над возможностью использовать свое изобретение как в спасательных операциях, так и в тяжелых строительных работах.

Цена на костюм сравнительно демократична и варьируется от 14 до 19 тысяч долларов, к тому же его можно взять в аренду — правда, пока лишь на территории Японии.

## ПОД КОСТЮМОМ

Естественно, первые упоминания экзоскелета в научной фантастике появились задолго до их реальных разработок. Вспомнить хотя бы роман Роберта Хайнлайна «Звездный десант». Там солдаты использовали специальные боевые скафандры со встроенными экзоскелетами, позволявшие высоко прыгать благодаря ракетным двигателям.

Но все-таки самый известный носитель экзоскелета в массовой культуре — Железный человек. Броня Тони Старка не только защищает владельца от большинства повреждений, увеличивает его физическую силу и скорость, но и серьезно оснащена оружием, включая силовые пушки и самонаводящиеся ракеты. Ну а о возможности летать и говорить не приходится.

Чудовищное ресурсопотребление гений-изобретатель решил просто — костюм питает чудо-реактор на основе палладия, почти безграничного источника энергии.

Что касается кино, то примеров использования суперкостюмов здесь великое множество. Тут вам и погрузчик из «**Чужих**», и APU из «**Матрицы**», и даже силовая броня мандалорцев из «**Звездных войн**». Принцип работы у всех моделей более-менее схож. Экзоскелеты представлены либо массивными роботоподобными моделями («Матрица», «**Аватар**», «**Район №9**»), либо доспехами («**Бросок кобры**» и уже упомянутые «Звездные войны» с «**Железным человеком**»). В редких случаях мы видим модели, фактически списанные с реальных прототипов, например, как в «**Элизиуме**» или той же «Грани будущего».

Видеоигры тоже стараются не отставать. Здесь можно начать с классики — **Half-Life**. Пусть H.E.V. и выглядит как простой костюм химзащиты, его функции и возможности не оставляют сомнений, что перед нами — самый настоящий экзоскелет. Костюм способен поглощать серьезный силовой урон, позволяя носителю выжить даже при попадании из ракетницы, и дает возможность прыгать на большие расстояния. Во второй части игры к функциям добавились ускорение и автоматическая инъекция антидота.

Еще один интересный образец — Augmented Reaction Suit (ARS) из взрывного экшена **Vanquish**. Созданный главным героем игры Сэмом Гидеоном костюм превращает своего носителя в сверхчеловека, даруя колоссальную силу, которая позволяет пробивать прочную броню вместе с энергощитами, помогает становиться невероятно быстрым и эффективным на поле боя: ARS способен самостоятельно рассчитывать траекторию выпущенных вами пуль и корректировать отдачу для повышения точности стрельбы. Ну и выглядит он неимоверно круто.

■■■

Экзоскелетам предстоит пройти еще долгий путь, прежде чем можно будет говорить о массовой распространенности, сулящей новую веху научно-технического прогресса. И хотя проблемы вроде высокой энергозатратности и чрезмерного веса остаются актуальными, с сегодняшней скоростью развития технологий они, без сомнения, будут преодолены. А там, глядишь, появится первый «железный человек», способный летать со скоростью света и открывать порталы во времени… Эх, мечты-мечты. ■

# КОСТЮМЧИК ВЕЛИКОВАТ

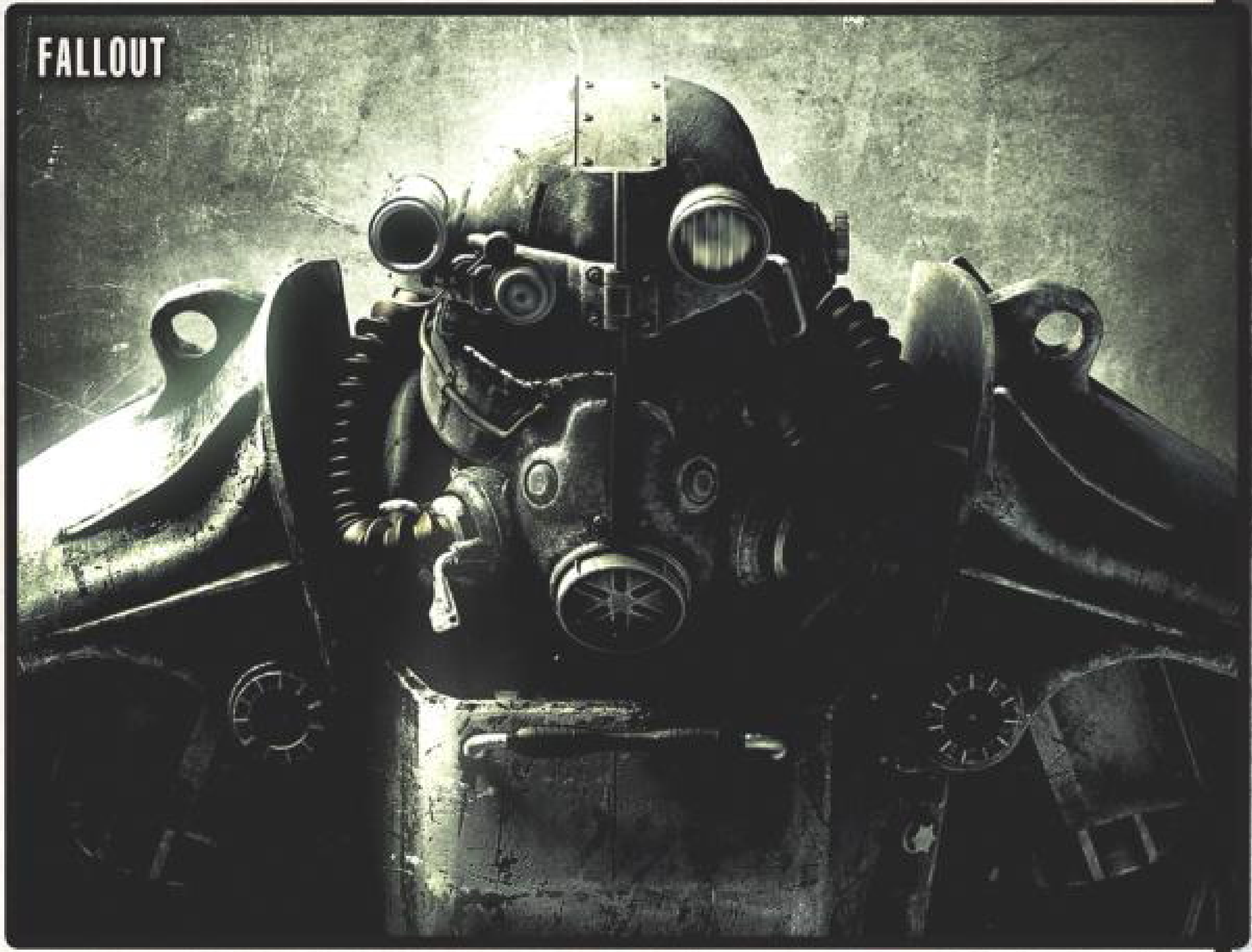
## ПЯТЬ ЗНАКОВЫХ ЭКЗОСКЕЛЕТОВ В ВИДЕОИГРАХ

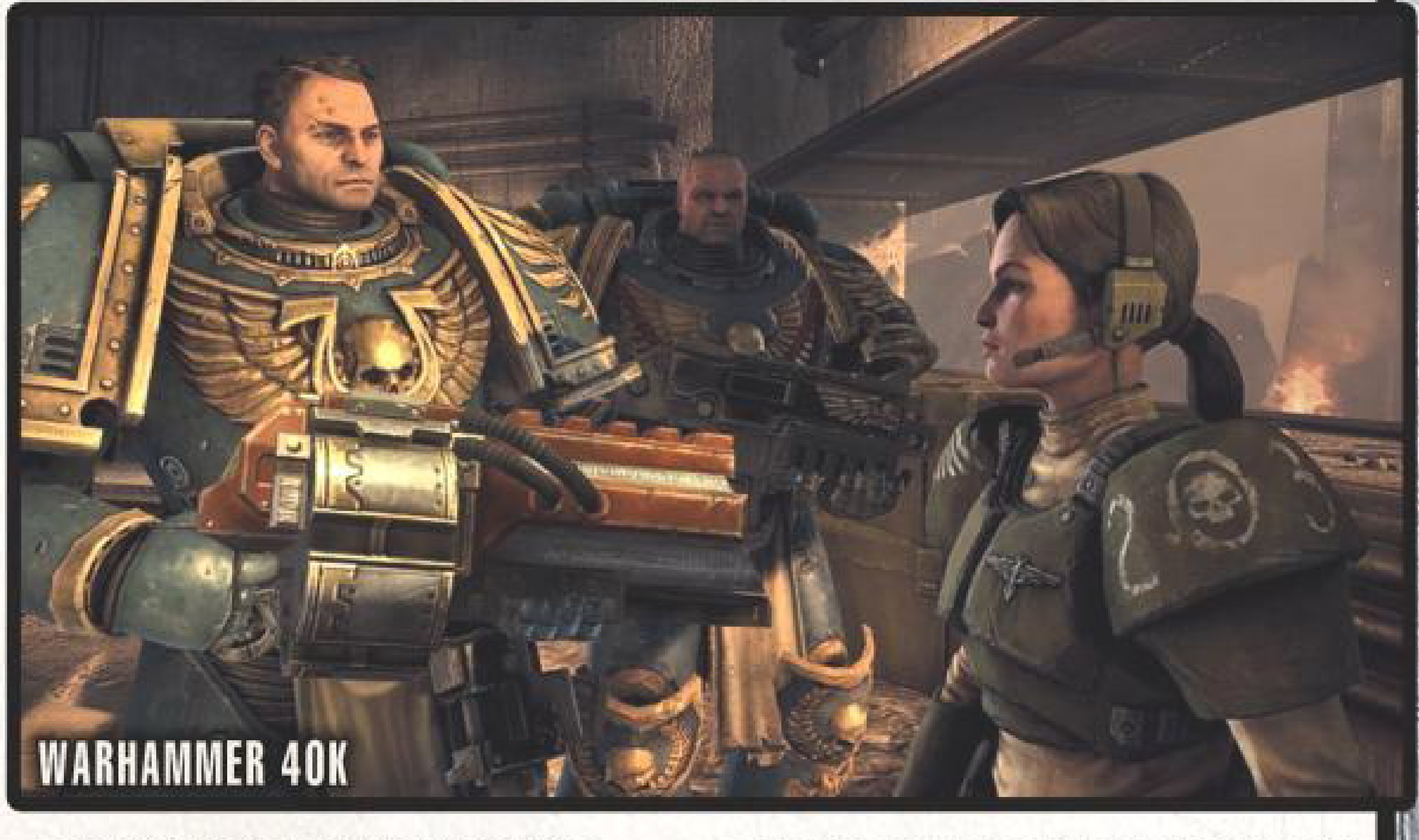
### FALLOUT

Легендарная силовая броня стала настоящим символом **Fallout**. Первое и основное применение экзоскелет нашел в ходе конфликта США с Китаем, показав ошеломительные результаты. Командование противника тут же приступило к разработке собственного варианта костюма, получившего название «Черный призрак», но полностью повторить успех американской модели так и не удалось. После войны Анклав и Братство Стали сумели заполучить секрет эксплуатации брони, и каждая фракция начала собственную программу ее усовершенствования.

В основе конструкции экзоскелета лежит ядерный микрореактор, обеспечивающий работу сервоприводов. Броня имеет довольно внушительный размер и вес, зато защищает владельца от радиационного и лазерного излучений, а также физических повреждений. В шлем встроена система рециркуляции и очистки воздуха, что делает возможным продолжительное выживание в условиях Пустоши.

Существуют и довольно необычные разновидности костюма, например броня «Тесла», направленная на противодействие энергетическим атакам, или уже упомянутый «Черный призрак», позволяющий владельцу становиться невидимым (на основе этой технологии, к слову, был создан Стелс-бой).




### WARHAMMER 40K

Силовая броня — один из основных символов вселенной **Warhammer 40 000**. Первые модели были созданы для использования обычными людьми, в то время как более поздние модификации затачивались уже под нужды генетически модифицированных космодесантников.

Броня представляет собой полностью герметичный костюм со встроенными фибросвязками, играющими роль мышц. Питание подается из автономного источника энергии, расположенного в ранце за спиной. Рост солдата в таком костюме может достигать трех метров при весе около тонны.

Дабы достичь максимальной эффективности использования, каждому космодесантнику имплантируется, по сути, особый орган — черный панцирь, который связывает костюм с нервной системой носителя. С учетом специфической веры жителей Империума, броня стала едва ли не объектом культа, а отношение к ней со стороны солдат иначе как благоговейным трепетом не назовешь.

Каждый орден космодесанта имеет свою модификацию экзоскелета, а особо живучие бойцы, прошедшие множество сражений, носят поистине уникальные комплекты.

### LOST PLANET

Оставшись без каких-либо источников энергии, человечество решило колонизировать планету E.D.N. III. Нефти и других полезных ископаемых, привычных нам с вами, там не оказалось, зато обнаружилась целая туча акридов — гигантских и почему-то не очень дружелюбных чудовищ. Расстроившись, люди почти собрались возвращаться, как выяснилось, что в телах насекомоподобных чудовищ есть особая тепловая энергия, позволяющая им выживать при экстремально низких температурах. Для борьбы с тварями и сбора вновь обнаруженного ресурса человечество в **Lost Planet** и сконструировало особый бронекостюм Vital Suit.

На вид рядовой VS напоминает скорее шагающий танк, нежели привычный экзоскелет (высота его составляет около 5-6 метров), да и в отличие от описанных ранее примеров аппараты из Lost Planet управляются человеком вручную, связь с нервной системой не устанавливается (хотя исключения в мире игры есть). Благодаря этому пи-

LOST PLANET

HALO

CRYSIS

лот имеет возможность быстро покинуть VS при получении критических повреждений.

Большинство видов оружия не встроено в корпус машины и могут быть заменены прямо во время боя. Кончились пули? Отсоединил пулемет и нацепил ракетницу, никаких проблем (к слову, в игре можно подобрать любой ствол и использовать его вручную, хотя в этом случае мобильность героя резко снижается).

Всего существует около семнадцати видов VS. Многие из них похожи на человекоподобных роботов, хотя встречаются и довольно экзотические образцы. Например, модель GAB-25M внешне напоминает паука, а GTN-A01 выглядит (и во многом действует) как оборонительная турель.

## HALO

Творение доктора Кэтрин Халси — броня Mjolnir — самый мощный из созданных человечеством экзоскелетов. Будучи полностью герметичным, он дает носителю возможность действовать в условиях открытого космоса и любой ядовитой атмосферы. Внешняя оболочка защищает от радиации и электрических импульсов, а еще она способна к рассеиванию зарядов, выпущенных из энергетического оружия ковенантов.

Из-за некоторых особенностей простые люди физически неспособны к использованию Mjolnir (который, к слову, по стоимости производства может сравниться с несколькими космическими кораблями). Например, в последней своей инкарнации броня весит около полутонны, а ее нейроинтерфейс, передающий сигнал из мозга пользователя в «мозг» машины, настолько изнуряет человека, что безопасно оперировать им могут лишь обладатели карбидно-керамических костей — те самые знаменитые спартанцы. Одним из них и является главный герой игры Мастер Чиф.

## CRYSIS

Костюмы главных героев серии **Crysis** представляют собой экзоскелеты, использующие нанотехнологии. Покрытие брони максимально повторяет мышечный контур человека для более точного совмещения с владельцем.

В первой модификации у костюма было четыре режима работы — сила, броня, маскировка и скорость, переключаться между которыми приходилось вручную. В более поздних моделях переключение осуществляется автоматически: в зависимости от боевой обстановки носитель может прыгать на внушительную высоту, пробивать мощнейшими ударами стены, поднимать мусорные контейнеры и невидимкой прятаться в густой траве.

С течением времени также изменилась и сама природа костюма, из простого предмета экипировки он превратился фактически в часть своего носителя, вступив с ним в симбиоз. Как результат, наряду с повышенной эффективностью в бою появилась возможность разрешать споры пришельцев, ослабляя их действие. Однако у такой крепкой связи есть и обратная сторона: если после начала симбиоза с владельца снять костюм, это может привести к необратимым последствиям и даже к смерти. Некоторым после этой процедуры, впрочем, удалось остаться в живых. Вспомнить хотя бы сержанта Майкла Сайкса, известного как Псих. ■

# КИНО

# ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН: РЕВОЛЮЦИЯ
## DAWN OF THE PLANET OF THE APES

**Жанр:** фантастический боевик
**Режиссер:** Мэтт Ривз
**Сценаристы:** Рик Джаффа, Аманда Сильвер, Марк Бомбэк
**В главных ролях:** Тоби Кеббелл, Джуди Грир, Кери Рассел, Гари Олдман, Анджела Кереч, Энди Серкис, Джейсон Кларк, Коди Смит-МакФи, Кевин О. Ранкин, Кирк Асеведо

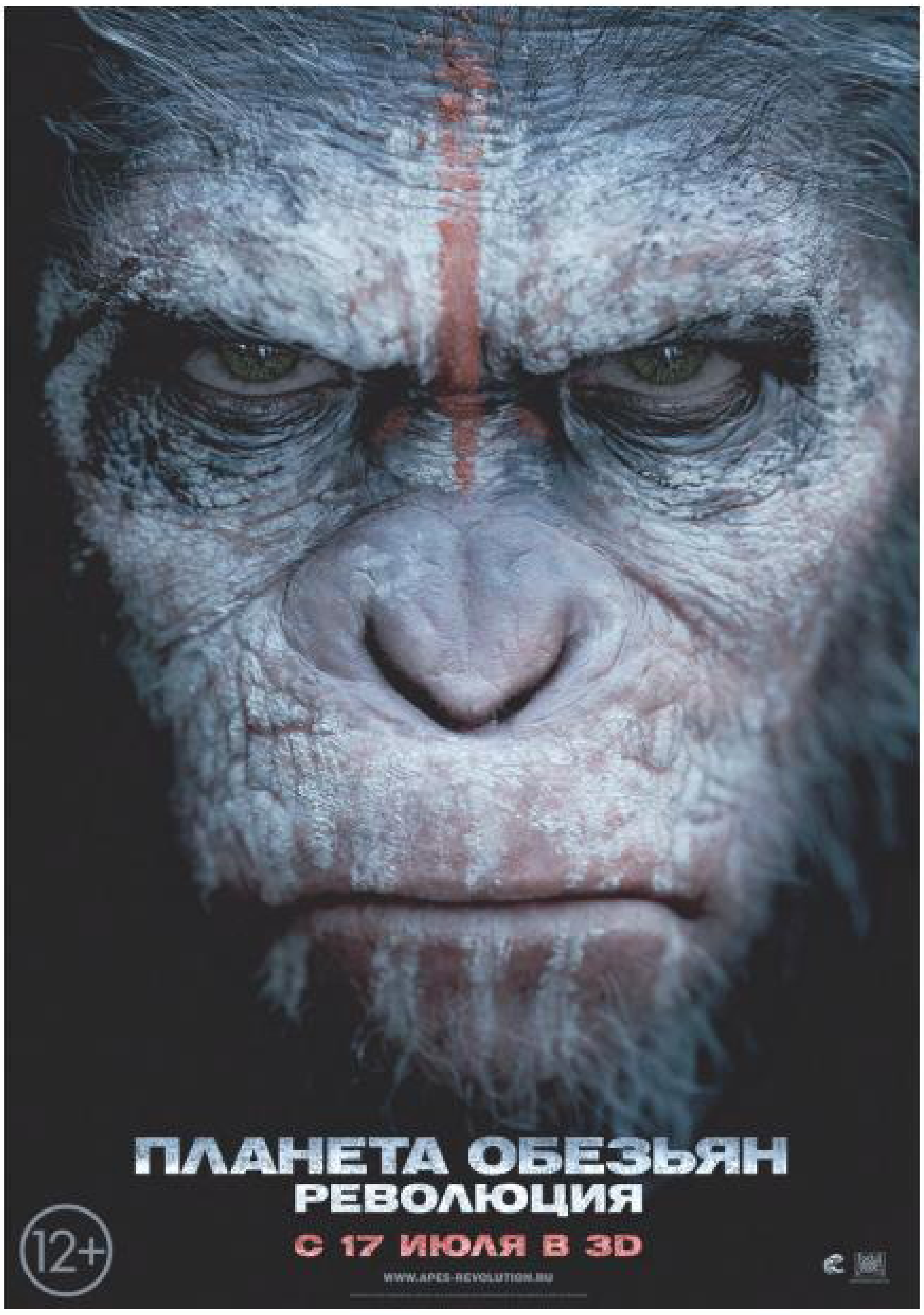
**Премьера:** 17 июля

Не ко всем фантастическим произведениям время относится благосклонно. Неуклюжие железные роботы с лампочками вместо глаз или инопланетные ящерицы, спокойно вливающиеся в людскую толпу, надев резиновые маски, сейчас вызовут не страх и не интерес, а в лучшем случае снисходительную улыбку и приступ ностальгии. Мечты писателей прошлого столетия мы не оправдали: вместо того чтобы, перешагнув рубеж тысячелетий, покорять туманность Андромеды и сажать яблони на Марсе, мы продолжаем топтать матушку Землю и заниматься всякими глупостями вроде выкладывания фотографий еды в интернет. Даже подключать мозги напрямую к Всемирной сети, как рассчитывали авторы киберпанка восьмидесятых, мы не научились.

Тем не менее вышедшая на экраны аж в конце шестидесятых годов прошлого века эпопея о «Планете обезьян» привлекательности ничуть не растеряла. Наоборот, в наши времена активного изучения ДНК и внедрения в производство множества откровенно пугающих нововведений вроде генетически модифицированных продуктов мысль о том, что природа однажды взбунтуется и даст зарвавшемуся человечеству сдачи, стала еще более актуальной. И версия будущего, где сбежавшие из лабораторий обезьяны правят постапокалиптическим миром и ставят опыты над одичавшими людьми, вполне имеет право на жизнь. Она смотрится даже более оригинальной и самобытной, чем бесконечные инопланетные вторжения, климатические аномалии и эпидемии вируса, превращающего людей в зомби.

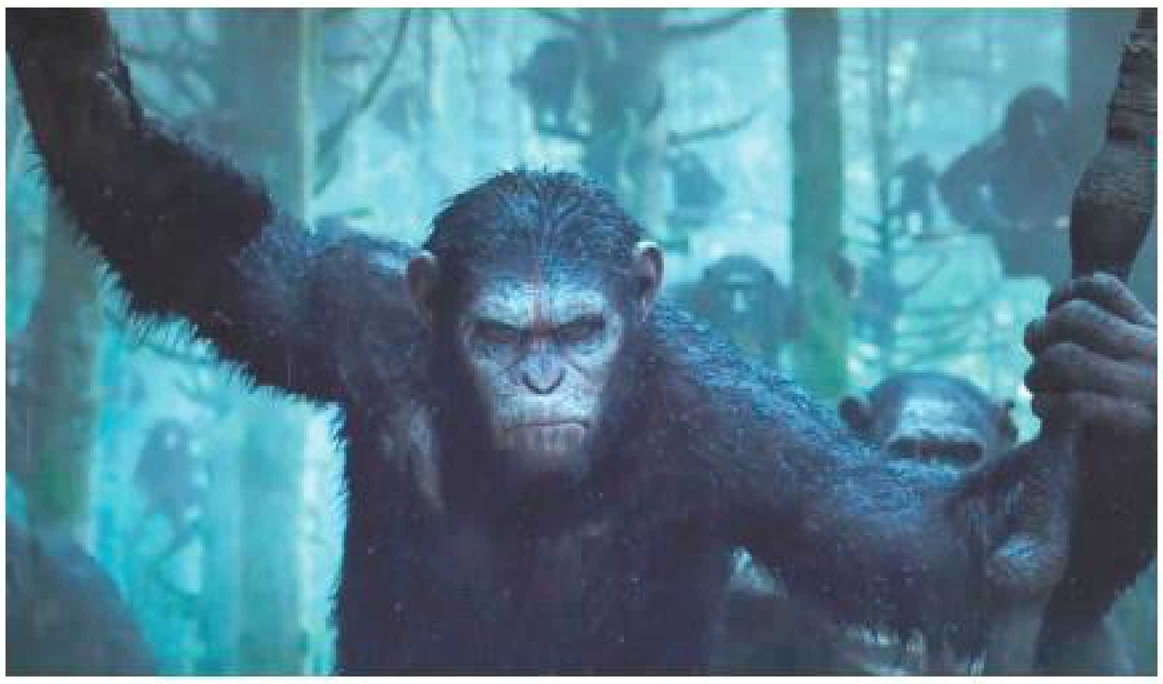
Оригинальная «Планета обезьян» была бешено популярной. Фильм разросся до целого цикла в пять картин, которые, в свою очередь, породили бесчисленные книги и комиксы по мотивам. Были сняты телесериал и многосерийный мультфильм, а в 2001 году вышел ремейк авторства ни много ни мало Тима Бертона. Причем последний, хоть и был обруган критиками, бюджет свой отбил более чем втрое. После столь явного успеха довольно спорной картины стало понятно, что киноиндустрия к классике обратится еще не раз. И действительно, в 2011 году увидел свет фильм «Восстание планеты обезьян», пробный камешек в перезапуске громадной обезьяньей вселенной.

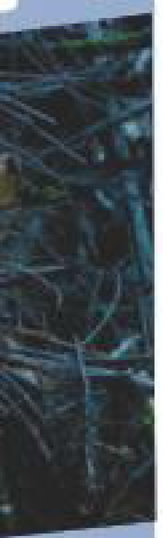
В отличие от цикла шестидесятых-семидесятых годов, чьи герои начинают разгадывать тайну произошедших на Земле колоссальных перемен в далеком будущем, путешествуют во времени и меняют ход событий, в новом история начинается с самого начала. В центре событий оказывается необычайно смышленый детеныш шимпанзе по имени Цезарь, рожденный обезьяной, на которой испытывали новое лекарство от болезни Альцгеймера. Умного примата быстро перестает устраивать роль домашнего животного. По стечению печальных обстоятельств Цезарь попадает в приют для животных, но вместо того, чтобы быть спасенным сердобольным человеком и продолжить беззаботную жизнь питомца, предпочитает освободить своих собратьев



из приюта и лабораторий и стать их лидером. И хотя остальные обезьяны благодаря улучшенной версии все того же лекарства тоже стали гораздо умнее, переворачивать устройство мира в их планы не входило. Загнанные в угол, измученные животные хотели лишь свободы, и они ее добились, уйдя в леса, подальше от своих вчерашних мучителей.

Человечество приблизило свою гибель собственными руками. Доработанное лекарство от Альцгеймера, моментально развивающее интеллект приматов, для людей обернулось смертельным вирусом. Созданная с благими намерениями зараза, как водится, просочилась за стены лаборатории и стала причиной чудовищной эпидемии всемирного масштаба. Через десять лет свирепствования вируса от былого могущества человеческой цивилизации остались лишь жалкие остатки. Силы же постепенно растущей популяции эволюционировавших обезьян, наоборот, возросли. И когда они сравнялись с силами горстки переживших эпидемию людей, стало понятно, что конфликта не избежать. Люди и обезьяны пытаются сосуществовать мирно, но разваливающийся мир тесноват для двух цивилизаций, да и прошлые обиды всего за десять лет забыть невозможно. А значит, грядет война, исход которой решит, какой же вид будет править Землей. И о ходе этой войны как раз и повествует «Планета обезьян: Революция», сиквел «Восстания планеты обезьян».





Однако вселенная «Планеты обезьян» не стала бы классикой, если бы начисто сводилась к самой обычной, хоть и фантастической, перепалке со взрывами и перестрелками. Разумные обезьяны — не какие-нибудь кровожадные инопланетные жуки, с которыми общаться можно только посредством бомб и напалма. Это братья меньшие, внезапно сравнявшиеся в развитии с людьми, и вызывают они не только ненависть, но и сочувствие. Недаром на одном из рекламных постеров фильма изображены не летящие снаряды, а Цезарь, прижимающий к груди своего ребенка. Жест, естественный для всех живых существ, инстинктивно защищающих свое потомство. Люди и обезьяны не только борются за власть и выживание, они пытаются понять друг друга, ужиться вместе. Конфликт в фильме разворачивается не только между разными видами. Сталкиваются мировоззрения и эмоции, страхи и надежды, дурные воспоминания и старые привязанности. И именно чувства и решения героев, а не банальная огневая мощь, формируют будущее планеты.

В способности актеров отыграть такую сложную гамму эмоций сомневаться не приходится. В роли лидера обезьян Цезаря возвращается Энди Серкис. С него оцифровывали Голлума из «Хоббита» и Конга из «Кинг-Конга» Питера Джексона. Пластика и мимика этого актера оживляет и делает правдоподобным любое, даже самое невероятное существо. У остальных играющих обезьян актеров послужной список тоже неплох. Терри Нотари участвовал в записи движений для жителей Пандоры из «Аватара», а Джуди Грир сыграла в триллерах «Телекинез» и «Таинственный лес». Люди в фильме представлены не менее опытными актерами. Один только Гари Олдман, настоящий ветеран киноэкрана, игравший в «Пятом элементе», «Леоне», циклах о «Гарри Поттере» и «Темном рыцаре», чего стоит. Джейсон Кларк отметился ролью в «Великом Гэтсби», Кейр О'Доннелл засветился в сериалах «Остаться в живых» и «Сыны анархии».

Режиссер «Восстания планеты обезьян» Руперт Уайатт решил отказаться от работы над продолжением, уступив свой ответственный пост Мэтту Ривзу. Коней на переправе менять — примета дурная, однако в данном случае замена получилась достойная. Снявшему «Монстро» и «Впусти меня» Мэтту Ривзу сочетать в своей работе фантастический антураж и правдоподобные эмоции тоже приходится не впервой, и, надо признать, прошлые его работы получились весьма удачными. Лента «Впусти меня» впечатлила даже мастера ужасов Стивена Кинга. Сценаристы и продюсеры Рик Джаффа и Аманда Сильвер работу над обновленной «Планетой обезьян» продолжили, так что внезапных дыр в сюжете, смещения акцентов повествования можно не бояться — цикл их стараниями должен выйти связный. Оформлением «Революции» тоже занимаются профессионалы своего дела. Художник-постановщик Джеймс Чинланд работал над такими фильмами, как «Мстители» и «Реквием по мечте», а Уильям Хой монтировал «300 спартанцев», «Хранителей» и «Фантастическую четверку». У оператора Майкла Серезина опыта тоже хоть отбавляй. Он занимался съемками самых разных картин, от «Сердца Ангела» до «Гарри Поттера и узника Азкабана».

Продолжение номинированной на «Оскара» и получившую охапку «Сатурнов» картины «Восстание планеты обезьян» выглядит как минимум не хуже предшественницы. Полный загадок сюжет вкупе с яркими переживаниями героев захватывают не меньше, чем старательно анимированные трехмерные обезьяны и декорации разрушенного мира, только что пережившего смертоносную эпидемию и войну. Авторов всевозможных ремейков и перезапусков часто обвиняют в отсутствии собственных идей и слишком вольном, кощунственном отношении к классике. «Планета обезьян: Революция» точно не тот случай. Красивая и эмоциональная лента остроумно переигрывает придуманный почти полвека назад сюжет, изящно вплетая в него сегодняшние страхи и научные открытия. Стараниями Мэтта Ривза и остальной съемочной группы мы наконец-то можем рассмотреть планету обезьян со всех сторон, проследить ее историю от начала до конца. У классиков семидесятых этого не получилось, под конец они откровенно исписались. Так что у нового поколения наконец-то есть шанс показать, что оно гораздо не только брать старые идеи, но и улучшать их, создавая нечто качественно иное. ■

# КАК ОЖИВАЮТ МЕЧТЫ

## ТЕХНОЛОГИЯ ЗАХВАТА ДВИЖЕНИЙ В КИНО И ВИДЕОИГРАХ

*Любуясь грацией героев из Assassin's Creed или глядя на немного неуклюжую походку Натана Дрейка из Uncharted, мало кто задумывается о том, что каждое движение героев на экране — результат труда сотен людей. Без технологии, которая пару десятилетий назад казалась чем-то фантастическим, нынче трудно представить любую крупнобюджетную игру. Вспомните только прошлогодние The Last of Us или Grand Theft Auto 5, где исполнители главных ролей не просто зачитывали свои реплики в микрофон, а полноценно играли: носились по сцене, трясли руками и переворачивали стулья. Ну а при разработке Beyond производился не только захват движений тела, но и мимики актеров.*

*Сегодня motion capture используется чуть ли не везде — начиная от медицины и заканчивая спортом. Однако нас в первую очередь интересует, что эта технология может дать искусству.*

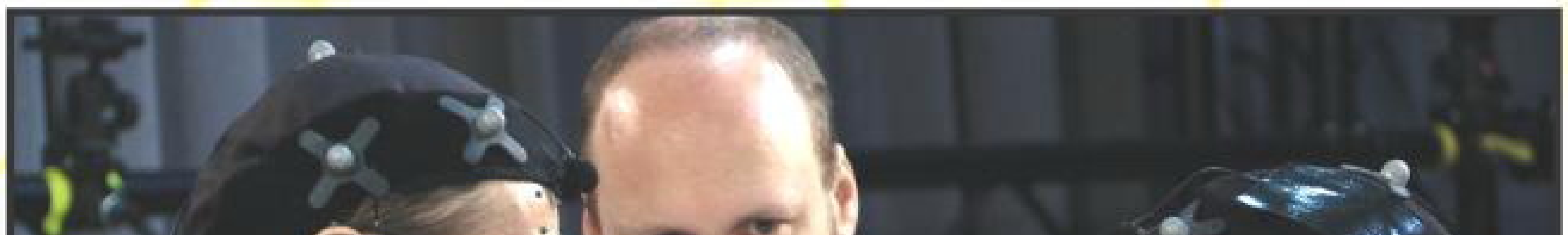
### ЧТО ЭТО ТАКОЕ И С ЧЕМ ЕГО ЕДЯТ?

Для начала разберемся, как производится motion capture. Как правило, на особым образом оборудованной съемочной площадке (нужен очень хороший свет, специфические «декорации» и, желательно, одноцветный фон) устанавливаются камеры, которые считывают круглые маркеры («шарики для пинг-понга», как их часто называют) с костюмов актеров. Результат накладывается на трехмерные модели, и они «оживают».

Казалось бы, дело сделано. Как бы не так — это лишь первая стадия. После захвата движений аниматорам предстоит еще долгая и кропотливая работа над плавностью и правдоподобностью перемещений героя — технология все-таки не совершенна. Да и порой во время постпродакшена авторы решают что-то подправить, убрать, заменить — сгиб локтя, поворот головы, детали в походке, да что угодно! А уж если актер играл не человека, а какое-нибудь существо — скажем, дракона или гориллу, — от изначальной анимации остается лишь основа.

Итогом всех этих трудов и становится волшебный результат: фантазии, крутившиеся в голове режиссера (сценариста, геймдизайнера), становятся реальностью на мониторе компьютера.

Разновидностей систем для захвата движений сегодня крайне много. Самые популярные — маркерные. Среди них есть пассивные, когда «шарики» передают информацию о своем положении, отражая посланный им инфракрасный свет (после запи-



Со временем интерес к performance capture проявляют все более известные актеры. И, только начав работу, они понимают, насколько трудно исполнять подобные роли.

си яркость уменьшают до такой степени, что на экране не остается ничего, кроме блестящих точек). Есть активные, где вместо светоотражающих маркеров используются светодиоды, снабженные собственными процессорами и радиосинхронизацией. А еще применяют магнитные (местоположение маркеров вычисляется по искажениям магнитного потока) и гироскопические (данные сенсоров передаются напрямую компьютеру) маркеры и даже целые механические костюмы.

У каждой системы есть свои преимущества и недостатки. Пассивные, например, точны, но если маркер чем-нибудь перекрывается от объектива камеры — сигнал не засчитывается, а для магнитных любые помехи скажутся на качестве захвата.

Наконец, есть и вовсе безмаркерные системы, использующие дорогие и сложноустроенные камеры, и, по словам их создателей, они «дешевле, точнее и удобнее» классического motion capture. Загвоздка в том, что в большинстве случаев между дешевизной, качеством и удобством приходится ставить «или», а не «и».

Но оборудование эволюционирует, и если раньше даже на специальных студиях аниматоры сталкивались со множеством проблем, то постепенно системы становятся точнее, камеры способны работать на все большие расстояния, а захват мимики перестал быть настолько затруднительным (хотя по-прежнему остается самым сложным).

## С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

Началом истории motion capture с некоторой натяжкой можно считать 1915 год, когда знаменитым новатором анимации Максом Флейшером была изобретена техника ротоскопирования: сперва производилась съемка с вполне себе живым человеком, а потом «фильм» проецировался на стекло и художник кадр за кадром все обрисовывал. Для создания первого мультфильма при помощи ротоскопа понадобился год и 2600 кадров — и это при хронометраже в минуту!

Но технология совершенствовалась, мультсериал Флейшера Out of Inkwell про приключения клоуна завоевал большую популярность, и в том или ином виде ротоскопирование стали применять почти все, включая студию Уолта Диснея. Однако сейчас технология если и используется, то в других целях: искусственно увеличить массовку, добавить какие-то свечения во время постпроизводства и так далее.

Следующий толчок сделали в 1970-х, и, как ни странно, вовсе не киношники, а... врачи-кинезиологи, в чьи обязанности входит изучение и лечение нашего опорно-двигательного аппарата. Именно они первыми додумались крепить к телу пациентов (а на самом деле испытуемых) потенциометры и, считывая с них данные, с помощью компьютера оцифровывать движения.

Метод начали заимствовать все кому не лень, попутно внося свои усовершенствования. Со временем появились системы, основанные на светодиодных маркерах и различных светоотражающих элементах (результат выходил не очень точным и требовал последующей «очистки»), а в 1983-м была разработана уникальная в своем роде система Graphical Marionette, которая с горем пополам рендерила анимированных таким образом персонажей. Но до этапа, когда motion capture стали применять в кино и играх, прошло еще много времени. Лишь в середине девяностых стало ясно, что технология готова к коммерческому использованию.

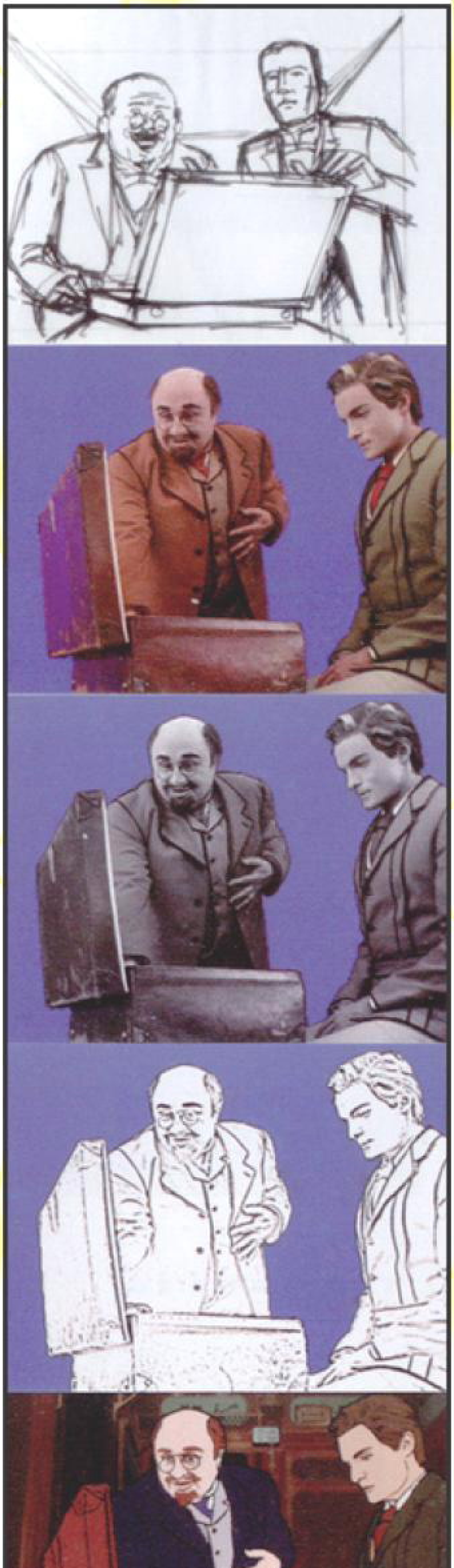
## О ЗАХВАТЕ ДВИЖЕНИЯ В КИНО

В кино motion capture в привычном для нас виде впервые использовали в 1990 году в фильме «**Вспомнить все**» с Арнольдом Шварценеггером в главной роли. Несмотря на то, что в плане спецэффектов картина во многом была прорывной, (аниматроника, сложный грим и эффект миниатюры соседствовали с редким на тот момент CGI), анимированные с помощью технологии захвата движений персонажи выглядели, чего уж греха таить, не очень правдоподобно.

Что касается действительно громких performance capture-ролей (это когда производится передача не только движений, но и мимики с голосом), то их пришлось ждать вплоть до 2002 года, когда посетители кинотеатров смогли увидеть Голлума во «**Властелине Колец**» Питера Джексона. Да, удачные примеры были и до этого — например, в фильме «**Звездные войны: Призрачная угроза**» (1999). Однако только Голлум смог заставить всех поверить, что будущее наступило, а многие критики наперебой кричали о том, что исполнителю этой роли Энди Серкису обязательно надо вручить премию «Оскар». К сожалению, представители Американской академии кинематографических искусств и наук не прислушались — по их мнению, актер должен присутствовать на экране во плоти, а вся эта цифровая ересь вовсе не игра.

Первое время на съемочной площадке даже самому Серкису казалось, что он занимается чем-то нелепым. Однако именно благодаря богатству его пластики, голосу, а также невероятной работе художников и аниматоров даже сейчас, спустя десяток с лишним лет, Голлум производит сильное впечатление. По словам Питера Джексона, он был настолько поражен талантом Энди, что дал команде аниматоров установку: сделать мимику и внешность персонажа как можно более похожей на актера.

Как мы сегодня знаем, решение было правильным, но впечатляющий результат давался нелегко: все сцены снимались по несколько раз, с Серкисом в белом костюме и остальными актерами, без Серкиса, но с остальными, и, наконец, с одним лишь Энди в студии, увешанным кучей светоотражающих шариков. Что забавно, по признанию самого актера, съемки велись на каком-то заброшенном складе, камер было мало, а компьютеры висли чуть ли не каждые полчаса.



Процесс ротоскопирования на примере The Last Express.

Многие ошибочно полагают, что при использовании motion capture аниматоры совершенно не нужны. Это не так. Заставить «захваченные движения» выглядеть как нужно — труд не из легких.

Уже в следующем фильме Джексона, «**Кинг-Конге**» (2005), где роль огромной гориллы также досталась Энди, в специальном павильоне было уже 52 камеры, считывающих движения актера, и еще 20 отвечали за лицо. Но сам процесс мало изменился: часть времени Серкис работал вместе с коллегами по фильму в специальном «мускульном» костюме гориллы, а часть — в одиночестве, обвешанный различными маркерами.

Отдельного упоминания заслуживает и стадия подготовки к съемкам. Дав согласие на роль, Энди прочитал кучу книг и пересмотрел множество документальных фильмов о приматах, но самое главное — два месяца провел в лондонском зоопарке в компании нескольких горилл, дабы изучить их поведение и понять, как исполнить столь необычную для него роль.

А уж как странно выглядел сам процесс съемок! Серкис, опираясь руками на специальные полозья или перемещаясь с помощью протезов, удлиняющих руки, имитировал движения гориллы, взаимодействовал с различными конструкциями, изображавшими деревья и дома, и даже подарил Кинг-Конгу свою мимику (для этого была написана специальная программа, которая переводила изменения человеческого лица в гримасы на морде Кинг-Конга)!

А вот в Голлуме уже узнаются черты Серкиса, его фирменные пластика и мимика. Даже жаль, что за подобные роли по-прежнему не дают «Оскаров».

Единственные сцены, в которых создателям фильма пришлось отказаться от motion capture, — это драки с динозаврами. «Горилла» у Питера Джексона была, а вот найти человека, который бы смог правдоподобно изобразить тираннозавра, — та еще задачка.

За год до «Кинг-Конга» на экраны вышел «**Полярный экспресс**» Роберта Земекиса, в котором performance capture использовался для всех без исключения персонажей. Это спровоцировало море разговоров о смерти традиционного кинематографа и переходе от него к цифровому (но риторика, что забавно, была примерно такой же, как после выхода фильма по **Final Fantasy** в 2001-м).

Были и «**Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца**» (2006) с, без преувеличения, шикарным Дейви Джонсом. Ну а еще через какое-то время все принялись удивляться снятому в 3D «**Аватару**», после которого мир кино, как казалось некоторым, уже не будет прежним никогда (а на деле мы увидели только несколько очень красивых фильмов вроде «**Гравитации**» и «**Жизни Пи**» да волну ширпотреба, быстренько конвертированного в 3D).

Что касается дня сегодняшнего, то самым актуальным примером использования mocap в кино стоит назвать выходящий в скором времени блокбастер «**Планета обезьян: Революция**». Именно «Обезьяны» в полной мере отражают то, насколько за эти годы эволюционировала технология, ведь большая часть съемок прошла не в закрытых павильонах, а в самых настоящих лесах, городах и так далее. Учитывая, что раньше даже съемки в специально оборудованном зале давались с большим трудом, наблюдать за тем, как сегодня они проходят в реальных локациях, — нечто удивительное.

А вот участие в проекте Энди Серкиса — нет. Прошло уже больше десяти лет, но в мире так и не появилось большего профессионала на этом поприще. Именно Энди досталась роль Цезаря — обезьяны, которой предстоит стать ключевой фигурой в назревающем конфликте между людьми и приматами. И эта роль — очередное до-

Да, этого красавца из «Планеты обезьян» тоже сыграл самый настоящий актер.

# ЗНАКОМЬТЕСЬ, ГОЛЛУМ

Энди Серкиса принято считать главным performance capture-актером современности. За долгую карьеру из «чего-то нелепого» perfcap стал для него уникальным способом самовыражения, который принес ему славу и в определенной мере ознаменовал новую веху в истории искусства. Серкис прошел с этой технологией через огонь, воду и медные трубы, сыграв множество разнообразных ролей и даже успев посидеть в режиссерском кресле (мало кто знает, но он выступил вторым линейным режиссером на съемках «**Хоббита**»). А со временем актер и вовсе основал собственную студию The Imaginarium, которая специализируется исключительно на анимации.

Но начинал свою бурную творческую деятельность Энди вовсе не как актер или режиссер, а как художник. Родившись в 1964 году в Лондоне, в семье гинеколога армянского происхождения и англичанки-воспитателя, юный Серкис с самых ранних лет страстно увлекался живописью. Видимо, именно поэтому со временем он поступил в Ланкастерский университет, где продолжил активно ее изучать.

Однако там же его все больше и больше начала привлекать театральная деятельность. Настолько, что со временем Серкис успел побывать на сценах чуть ли не всех крупных английских театров, исполнив роли в таких спектаклях, как «Король Лир», «Макбет», «Сон в летнюю ночь» и многих других. В конце 1980-х Энди начал осваивать телевидение, появился в нескольких сериалах, а спустя какое-то время начал сниматься в кино.

Однако истинная популярность к нему пришла только в начале двухтысячных, когда все увидели его Голлума в трилогии «Властелин Колец», — за эту роль он получил не только признание критиков по всему миру, но также премию «Сатурн». Дальше последовала не менее знаковая роль Кинг-Конга в одноименном фильме, а затем целая череда самых разнообразных проектов, от ярких второстепенных ролей («**Престиж**» Кристофера Нолана) до участия в видеоиграх.

Сейчас Энди Серкису пятьдесят лет, но его карьера на самом пике: впереди еще множество продюсерских проектов собственной студии (таких как экранизация «**Скотного двора**» Оруэлла), а также самых разнообразных ролей. Уже совсем скоро мы увидим его персонажа в новой картине «**Планета обезьян: Революция**», а в 2015-м он появится в седьмом эпизоде перезапущенных «**Звездных войн**»! Кроме того, Энди живет в счастливом браке и растит троих детей.

казательство того, насколько тяжелую работу проделывают performance capture-актеры и насколько удивительные результаты она приносит.

Серкису, у которого за плечами уже был опыт игры дальних предков человека («**Восстание планеты обезьян**», «**Кинг-Конг**»), недостаточно было «лишь» сымитировать поведение обезьяны, — в фильме приматы эволюционировали в высокоразвитое общество с собственным укладом жизни и языком. Необходимость показать в персонаже как интеллект, свойственный Homo sapiens, так и звериные черты — главная сложность этой роли.

Сыграть гориллу невероятно сложная задача. Но у Серкиса в «Кинг-Конге» получилось очень даже убедительно.

У Naughty Dog собственный подход ко всему, в том числе и к motion capture. Вероятно, именно поэтому чуть ли не каждая их игра собирает целый ворох наград.

Сейчас герои из «Полярного экспресса» Роберта Земекиса выглядят немного неряшливо, однако на момент своего выхода качество анимации поражало воображение.

Удалось ли Серкису справиться со своей задачей, мы узнаем уже совсем скоро.

## О ЗАХВАТЕ ДВИЖЕНИЯ В ИГРАХ

Энди внес немалый вклад и в развитие индустрии видеоигр. Сотрудничество началось практически случайно. Дело в том, что ипотечный брокер, услугами которого пользовался актер, оказался братом одного из разработчиков **Heavenly Sword** (2007), готовящегося на тот момент эксклюзива для PS3. Именно он и показал Серкису трейлер, который произвел на Энди такое сильное впечатление, что встреча с **Ninja Theory**, авторами игры, стала лишь вопросом времени.

В итоге он не только блестяще изобразил короля Бохана, главного злодея игры, но попутно приложил руку чуть ли не ко всем ключевым сценам в качестве режиссера. А затем исполнил запоминающуюся роль Обезьяны (да-да) в **Enslaved: Odyssey to the West**. Во втором проекте влияние Энди ощущалось еще сильнее, и во многом благодаря ему игра оказалась такой хорошей.

Но до перехода к сложному performance capture наша любимая индустрия прошла длинный путь. Поначалу лучшей анимации получалось добиться при помощи ротоскопирования. Самый яркий пример — **Prince of Persia** (1989). Автор игры Джордан Мехнер обрисовывал движения своего младшего брата, а также кадры из некоторых фильмов — к примеру, «**Приключений Робина Гуда**» (1938).

В 1993-м Мехнер пошел еще дальше, он основал новую компанию, выбил немыслимый бюджет в шесть миллионов долларов и на протяжении целого месяца вел съемки с живыми актерами. Четыре года спустя полученный материал стал основой для одной из самых необычных и недооцененных игр в истории — **The Last Express**. Она поражала своим сценарием и концепцией (все происходило в реальном времени — и это семнадцать лет назад!), а также очень необычной стилистикой, напоминавшей ожившую раскраску (ближайший аналог из мира кино — «**Помутнение**» Ричарда Линклейтера).

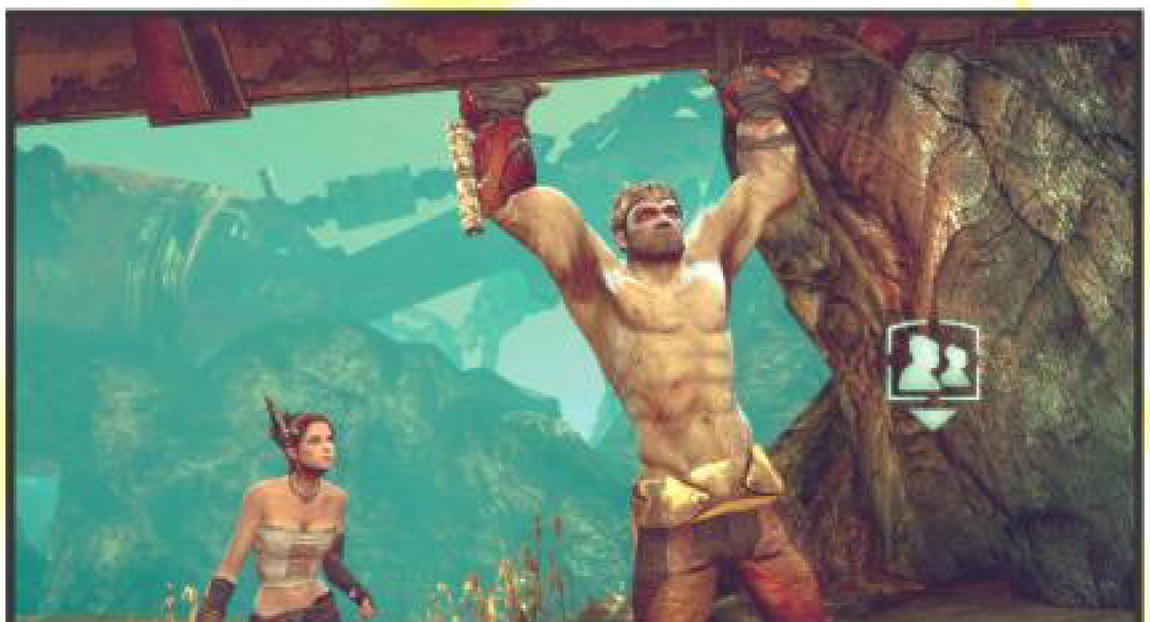
Впрочем, все то время, что понадобилось Мехнеру на The Last Express, индустрия не стояла на месте. Хороший motion capture демонстрировали **Mortal Kombat** (1992), **Rise of the Robots** (1994) и трехмерная **Highlander: The Last of the MacLeods** (1995). Но до тех пор, пока технология захвата движений смогла избавить разработчиков от утомительного ручного труда (который к тому же не обеспечивал правдоподобности), прошло еще много лет.

По большому счету, лишь в конце нулевых анимация в видеоиграх стала действительно качественной, а реалистичные эмоции виртуальных актеров мы увидели совсем недавно. Лучший пример — симулятор детектива в Лос-Анджелесе 1940-х годов **L.A. Noire**. Разработчики загорелись идеей сделать допросы по-настоящему эмоциональными и натуралистичными, чтобы по мимике подозреваемого можно было понять, врет он или нет, а потому не поскупились на новомодную технологию MotionScan, созданную австралийской компанией Analysis. С ней для захвата движений не нужны ни маркеры, ни смешной костюм, ни какая-либо «очистка» данных. Необходима лишь одна ярко освещенная комната и 32 камеры очень высокого разрешения, снимающие с частотой 30 кадров в секунду. Ну и сидящий неподвижно в центре этой импровизированной сцены актер, разумеется. Камеры охватывают его лицо со всех возможных углов, и на выходе получается очень живая анимация, повторяющая любое, даже самое незначительное движение.

Персонаж Серкиса в Heavenly Sword.

Правда, несмотря на высочайшее качество анимации, получаемое таким способом, минусов у MotionScan тоже хватает. Во-первых, актеров нужно гримировать перед съемкой, сделать какого-нибудь фэнтезийного героя будет достаточно сложно. Во-вторых, проводить «захват» приходится в два этапа: сначала классический motion capture для движений тела, а затем — болтология в кресле. После этого «говорящую голову» сажают на плечи компьютерной модели. Как правильно отметил Дэвид Кейдж, это делает верхнюю и нижнюю части персонажа несколько обособленными. В повседневной жизни мы постоянно наклоняем голову в разные стороны во время разговора, а когда сидишь в кресле, менять положение нельзя. Да и роль «тела» зачастую «играет» совсем другой человек, дублер или каскадер.

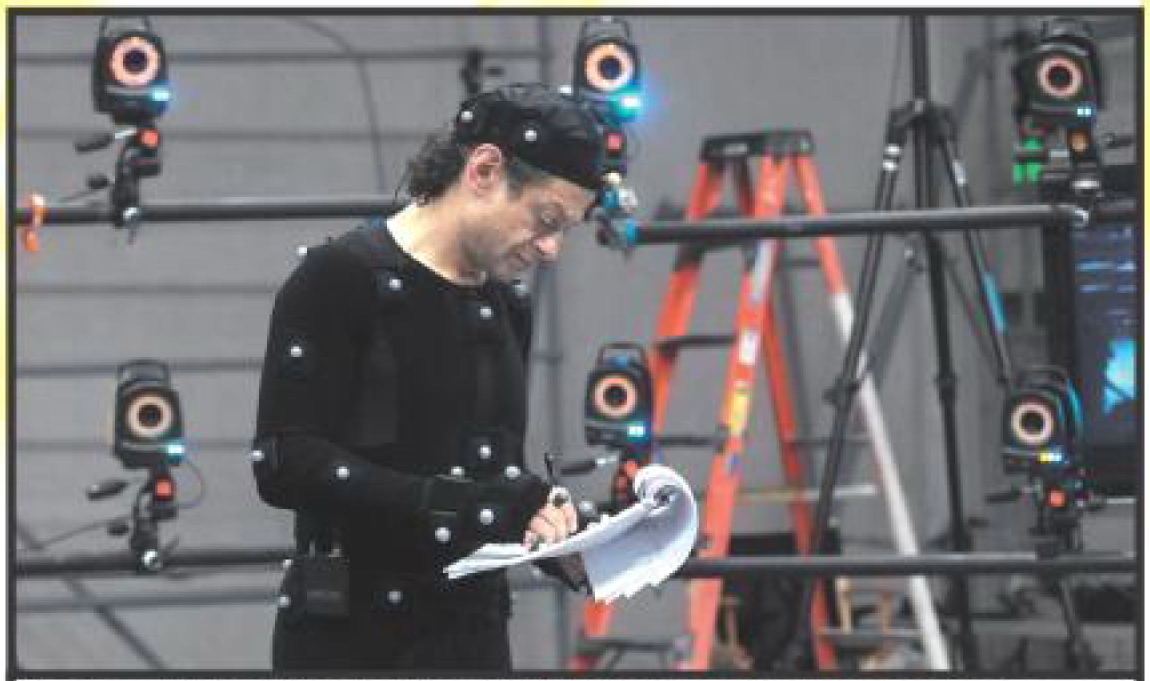
К мнению геймдизайнера стоит прислушаться, он знаком с технологиями захвата движений не понаслышке. В его **Beyond: Two**



Enslaved получилась далеко не идеальной игрой, однако персонажи, режиссура и актерская игра там были выше всяких похвал.

Лицевая анимация в L.A. Noire, без преувеличения, выдающаяся. Однако голова и тело героев все же иногда «живут» отдельно друг от друга.

«Аватар» в свое время стал убедительной демонстрацией возможностей современных технологий.



На съемках Enslaved. За годы работы Энди Серкис стал настоящим мэтром этого направления. Вероятно, именно поэтому все больше и больше команд приглашают его не только как актера, но и как консультанта и даже режиссера.

**Souls** был выполнен самый большой объем motion capture за всю историю игростроения. За время съемок была проведена работа над более чем 300 персонажами, создано 23 тысячи уникальных анимаций, а сам процесс растянулся на целый год. Впрочем, немудрено: игра **Quantic Dream** не принадлежит к шутерам или экшенам, в которых многие действия повторяются, — это интерактивное кино, где каждое сражение, прыжок и открытие двери должны быть уникальными.

Более того, Quantic Dream — одни из немногих разработчиков в мире, которые умеют делать качественный performance capture. Одновременная запись движений тела, лицевой анимации и голоса позволяет сильно ускорить производство и полностью сконцентрироваться на главном — работе с актерами и сюжетом. Это особенно важно, когда в твоем проекте участвуют такие титаны, как Уиллем Дефо и Эллен Пейдж. К слову, по признанию Дэвида Кейджа, он писал сценарий, держа в голове только Эллен — как исполнительницу главной роли, и никого кроме.

Калифорнийцы из **Naughty Dog** исповедуют немного другой подход. В их играх актеры не дарят персонажам мимику и внешность (художники рисуют концепт-арт задолго до кастинга), хоть и полностью выкладываются на съемочной площадке в присутствии требовательного режиссера. Скажем, те же слезы актера на площадке никто не оцифрует, однако, чтобы правдоподобно передать настроение, заплакать ему необходимо.

Но если мимика исполнителей ролей не фиксируется камерами, то почему в той же **The Last of Us** такая высококачественная лицевая анимация? Ответ поражает — все делается вручную, по старинке. Каждый раз, когда Джоэл морщит лоб или поджимает губы, это результат работы команды аниматоров.

●●●

Быть актером performance capture нелегко. Вы должны представить, что нелепая конструкция из металла — это машина, кусок картона, который нужно с аппетитом жевать, — пицца, а стоящая в дурацком «костюме водолаза» партнерша — настоящая красавица. При этом требования к качеству исполнения те же: героя необходимо наделить характером, эмоциями и душой, как в любом фильме или театральной постановке, только вот уловить суть роли куда труднее, когда вокруг нет нормальных декораций и реквизита.

Как говорит Энди Серкис, игра актера в кино всегда будет зависеть от слаженной работы множества других людей — аниматоров, костюмеров, гримеров, специалистов, отвечающих за освещение, монтаж и спецэффекты. В некоторых экшен-сценах актеров подменяют трехмерными моделями, какие-то трюки отрабатывают дублеры, сложный грим скрывает половину лица, но все это не мешает Американской академии кинематографических искусств номинировать исполнителей таких ролей на «Оскар». А специалистам performance capture вроде того же Серкиса отчего-то отказывают в соперничестве с коллегами или хотя бы в выделении отдельной номинации. Хочется верить, что скоро все изменится. ●

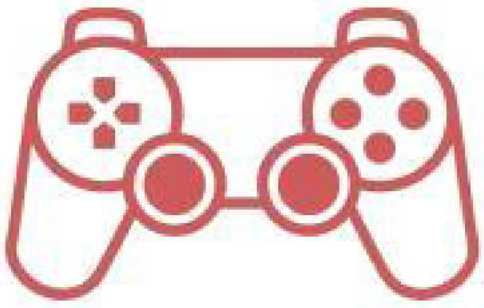
Без motion capture такие сцены были бы практически невозможны: вручную делать кучу анимаций раненого героя ради считанных минут на экране было бы неоправданно дорого и долго.

Нашумевшие Move и Kinect работают по тому же принципу, что и performance capture. В первом случае устройство использует маркер, во втором — нет. Однако до того момента, когда сделать качественную анимацию можно будет не выходя дома, пройдет еще немало времени.

Знакомьтесь, Натан Дрейк собственной персоной. Хотя… кто теперь его не знает? Актер Нолан Норт озвучил несколько десятков игр.

Прежде чем начать съемки, датчики на костюмах необходимо откалибровать, чтобы точность и расположение всех объектов были идеальны.

# PRIMATUS GAMERUS



*Кто-то считает обезьянок ми-ми-ми какими лапочками, которые кушают бананы и корчат смешные рожицы. Кто-то, наоборот, думает, что обезьяны — это жалкая пародия на человека, грязные глупые существа, которые только и умеют, что скакать целый день по веткам и кидаться в прохожих вонючими фекалиями.*

*На деле же обезьяны — это очень интересные животные, исследованию которых ученые посвятили едва ли не больше времени, чем изучению других братьев наших меньших. Больше внимания наука уделяет, пожалуй, только лабораторным мышам и крысам.*

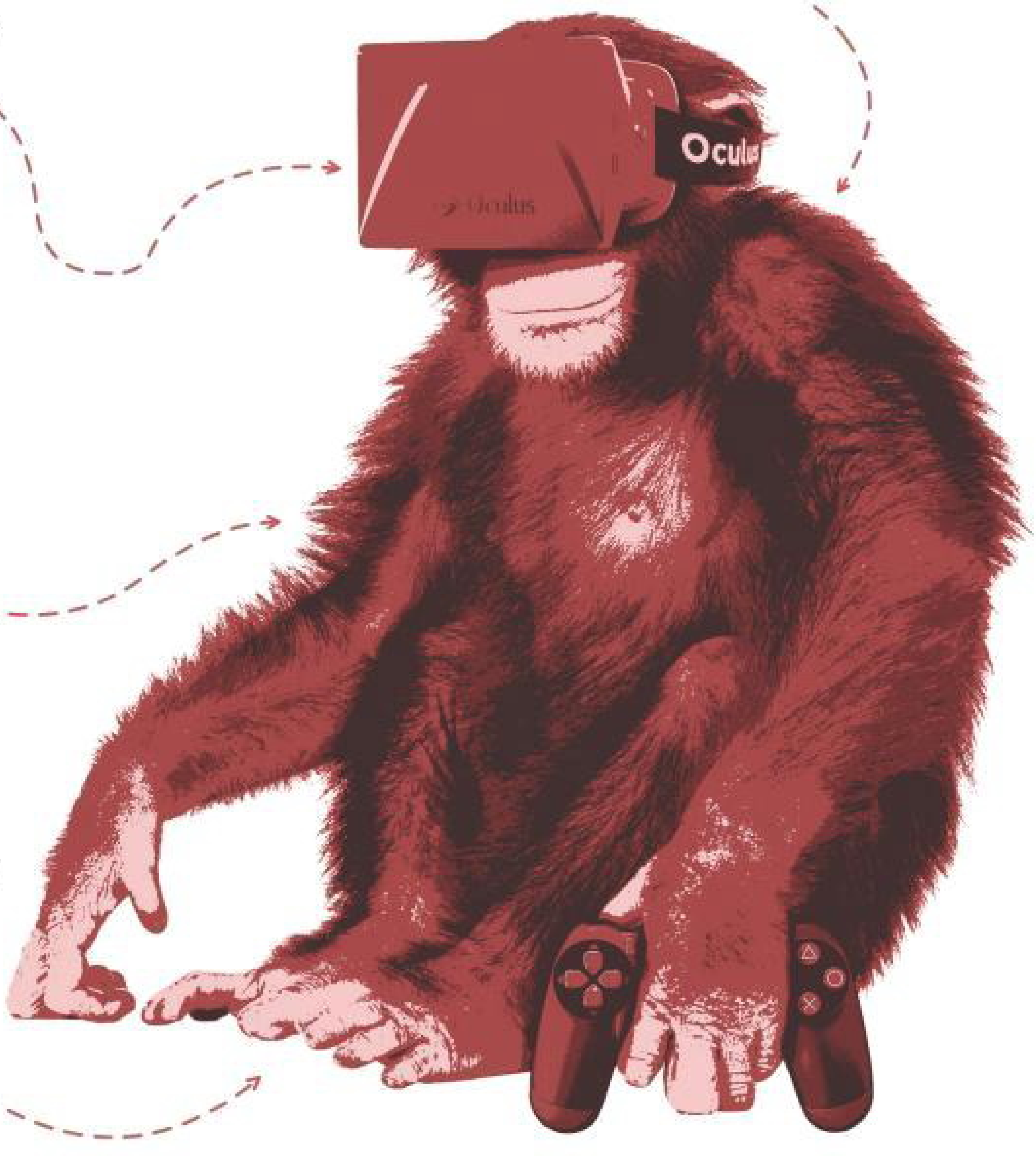
*Мы собрали воедино самые интересные, но малоизвестные факты про приматов, среди которых нашлось немало связанных с компьютерными играми.*

В одном из уровней Ape Escape четырех обезьян зовут как главных героев сериала South Park: Кенни, Стэн, Кайл и Картман. Хотя с последним вышло неловко — из-за ошибки его имя читается как «Кратман». Без гениев в игре тоже не обошлось, потому что главный злодей в Ape Escape — примат-альбинос Спектер. Он случайно нацепил себе на голову особый шлем-ингибитор, сильно поумнел, но потерял рассудок, после чего приказал остальным обезьянам в лаборатории надеть чудо-шлемы и прыгать в машину времени — нарушать ход истории. В версии для PlayStation Move Спектер скорее не злодей, а жертва эксперимента. Беднягу хотели запустить на ракете в космос против его воли.

Главный герой Enslaved: Odyssey to the West вполне себе человек, но получает от своенравной девушки по имени Трип прозвище Обезьяна. Это не настолько обидно, особенно когда на тебе специальное устройство, которое вызывает безумную боль в случае неповиновения. Стоит только мужчине отдалиться от девушки или вовремя не защитить ее, как хитрый девайс сдавливает бедняге череп с огромной силой. Жертва ситуации, Обезьяна обязан сопроводить Трип в безопасное место и уберечь ее от безумных роботов — сюжет Enslaved вольно пересказывает события китайской повести «Путешествие на Запад». Образ главного героя списан с царя обезьян Сунь Укун, а голос и движения отважному защитнику подарил Энди Серкис, сыгравший Голлума в The Lord of the Rings.

Андросс из серии Star Fox — самый крупный и отвратительный примат. Да еще и гениальный ученый, потому что в мире, где все остальные персонажи антропоморфные звери вроде лис и лягушек быть обезьяной большое преимущество. Напрямую умник с героями сражается редко, но мастерит механические версии себя, ест астероиды, космосом запивает. За чрезмерные амбиции Андросса сослали на планету с неприветливым климатом в надежде, что злодей там не выживет. Мстительный обезьян же оказался не так прост — собрал огромную армию, объявил войну обидчикам и провозгласил себя императором всея галактики.

Лысая обезьянка по кличке Литтл Грей из Metal Gear Solid 4 больше всего напоминает инопланетное существо, а еще курит сигареты, обожает энергетические напитки и сотрудничает с продавцом оружия. За здоровьем зверек явно не следит, но наверняка может считаться самой своеобразной обезьяной в видеоиграх. Его компаньон Дребин, по словам разработчиков, был слишком скучным персонажем и поэтому нуждался в забавном напарнике, а актер, который играл Райдена, очень здорово умел изображать обезьяну.



# PRIMATUS OBIKNOVENUS

*Я тоже хочу играть в игры!*

Практически у всех приматов большая область мозга отвечает за распознавание лиц: увидев однажды мордочку собрата, обезьяна уже никогда ее ни с кем не спутает. У человека это свойство мозга достигло небывалых высот — мы можем запросто узнавать других людей лишь по незначительному фрагменту лица. Более того, мы можем видеть лица в предметах, никакого отношения к лицам не имеющих. В автомобилях, домах, бытовых предметах. Задайте в Google поиск по фразе «вижу лица» или «see the face» — и вы сразу поймете, о чем мы.

Про обезьян-ревунов слышали, наверное, все. И большинство людей считает именно их самыми громкими приматами. Да, ревуны действительно орут очень громко, но до мартышек гелада им ой как далеко. Эти эфиопские приматы могут рявкнуть так, что у человека, стоящего на расстоянии десяти метров, заложит уши. Некоторые натуралисты утверждают, что по эффекту крик гелад напоминает взрыв шутихи прямо у вас под ногами.

Казалось бы, обезьяны целиком покрыты шерстью и проблем с залысинами и проплешинами у них быть не должно. Как бы не так! У многих приматов с возрастом возникают те же самые проблемы, что и у мужчин рода человеческого. Бедняги тоже лысеют. Причем, как вы, скорее всего, уже догадались, неприятность сия касается только самцов. Не менее интересен и тот факт, что в стаях некоторых обезьян над полысевшим самцом начинают «подсмеиваться» и он запросто может потерять свой статус из-за обычной плешки.

За всю историю человечества не было ни дня, чтобы люди не воевали. Причина нашей агрессивности кроется в генетических корнях. Наши предки — обезьяны — очень слабо защищены. Поэтому при стычках с такими же, как они, обезьянами они буквально слетают с катушек и используют все возможные средства, чтобы защититься. Но вот убить противника сил им обычно банально не хватает. Человек изобрел оружие и получил простую возможность убивать себе подобных, но уровень агрессии остался прежним.

Александр Шаронов, Дмитрий Колганов

# НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

## ЗВЕЗДА КИТАЯ

Oppo Find 7

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.3
- **Дисплей:** 5,5 дюйма (1440x2560), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 MSM8974AC (4 ядра, 2,5 ГГц)
- **Оперативная память:** 3 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 5 Мп (фронтальная), 13 Мп (основная, фазовый автофокус, HDR, вспышка)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, UMTS HSPA+ 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0, NFC
- **Навигация:** GPS
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 3000 мАч
- **Размеры:** 15,3x7,5x0,9 см
- **Вес:** 171 г
- **Цена:** не объявлена

Лет пять назад фраза «телефон из Китая» для многих означала чудо-аппарат, в котором было буквально все, начиная с поддержки нескольких SIM-карт и заканчивая встроенным телевизором. Сегодня позиция восточных брендов сильно поменялась. Мало того, что их стали воспринимать как серьезных игроков рынка, так еще и по основным возможностям они не только сравнялись с ведущими производителями, но и начали их обгонять.

К примеру, **Oppo Find 7** стал первым в мире телефоном с разрешением экрана 1440x 2560 точек, а это в пересчете на 5,5-дюймовую диагональ 538 пикселей на дюйм. Для сравнения, у iPhone 5s она равна 326 ppi, а Samsung Galaxy S5 — 424 ppi.

Обеспечивает всю эту кучу точек в Oppo Find 7 самый быстрый на сегодняшний день кристалл — **Qualcomm Snapdragon 801 MSM8974AC**, оснащенный четырьмя ядрами частотой 2,5 ГГц, видеоядром **Adreno 330** и 3 ГБ оперативной памяти. Мощно выглядит и камера. В ее основе лежит сенсор **Sony Exmor RS** на 13 Мп. При этом смартфон умеет делать десять снимков подряд и склеивать их для получения фотографии на 50 Мп.

Отметим, что работает телефон, как и большинство прямых конкурентов, на ОС **Android 4.3**, дополненной фирменной оболочкой **ColorOS**, поэтому никаких проблем с использованием аппарата возникнуть не должно. Единственной сложностью в России станет купить этот смартфон: компания уходит с российского рынка, и судьба столь необычного телефона в нашей стране пока под вопросом, как, кстати, и цена. На момент написания материала о ней в Oppo не сказали ни слова.

# ХАРДКОР

MotorHeadPhones Motorizer/Black

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Тип:** закрытые
- **Мощность:** 200 мВт
- **Мембрана:** 40 мм
- **Диапазон воспроизводимых частот:** 10 — 20 000 Гц
- **Чувствительность:** 102 дБ
- **Импеданс:** 68 Ом
- **Магнит:** неодим
- **Длина шнура:** 1 м и 2,5 м
- **Вес:** 238 г
- **Цена:** 5180 рублей

Как выбрать наушники для хард-рока? Есть несколько вариантов: можно вдумчиво читать обзоры, можно ходить по магазинам, мучить продавцов и перебирать по порядку весь ассортимент, а можно не напрягаться и взять модель прямо из рук самих музыкантов. Да причем не абы каких, а **Motorhead**, легенды британского хард-рока, представившей собственные мониторы **MotorHeadPhones Motorizer**.

Выглядит новинка, естественно, серьезно — металлические вставки, чашечки под кожу и, конечно же, логотип самой группы. Не подвели и технические характеристики. Как и в большинстве качественных наушников, здесь использованы 40-мм мембраны с неодимовым магнитом, частотным диапазоном в 20 — 20 000 Гц, чувствительностью 102 дБ и сопротивлением 68 Ом. По словам разработчиков, все это нагромождение цифр означает мягкий бас, насыщенные средние и детализированные высокие частоты.

Отмечают инженеры и удобство использования. Две половинки устройства скреплены при помощи металлических прутов, а подпружиненные лапки должны плотно обхватывать голову любой формы и размеров. На руку посадке играет и возможность повернуть чашечки на 180 градусов.

В общем, по вводным данным MotorHeadPhones Motorizer/Black за свои деньги выглядят более чем привлекательно. И, как нам кажется, станут идеальным вариантом не только для тех, кто лишь собирается познакомиться с творчеством легендарной Motorhead, но и для тех, кто захочет заново насладиться звучанием Rickenbacker в руках Лемми.

# ЗВЕРИНЫЙ РЫК

Creative Sound Blaster Roar

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Тип акустики:** 1.0
- **Динамики:** 2х 1,5 дюйма, 2,5 дюйма
- **Материал корпуса:** пластик
- **Интерфейсы:** Bluetooth, 3,5-мм джек, USB
- **Размеры:** 20,2х11,5х5,7 см
- **Вес:** 1,1 кг
- **Цена:** 9000 рублей

Бум на мобильную технику изменил подход к выбору вещей. Автомобили нам нужны с Bluetooth, пылесосы — на аккумуляторах, мышки — без проводов, а акустика не только должна работать по воздуху, но при этом еще и качественно звучать. Решить последнюю задачу взялись в **Creative**, разработав оригинальную систему **Sound Blaster Roar**.

По габаритам и весу колонка напоминает строительный кирпич. Однако благодаря правильному оформлению сетчатыми панелями и вставкам из матового пластика выглядит она весьма симпатично и даже удостоилась престижной премии Red Dot Award 2014.

Впрочем, внешние признаки SB Roar — дело десятое, куда интереснее ее техническая часть. Внутри спрятано сразу три динамика: один диаметром 2,5 дюйма отвечает за низкие и средние частоты, а пара 1,5-дюймовых — за верхний диапазон. Что необычно, обслуживают их два усилителя с четко разделенными частотными обязанностями.

Загружать их разрешается по-разному. Источником сигнала способен служить как встроенный в SB Roar проигрыватель, читающий micro-SD карты, так и телефон с планшетом — есть и беспроводной модуль с поддержкой Bluetooth A2DP, и стандартный 3,5-мм джек. Примечательно, что брать с собой колонку можно куда угодно, в нее интегрирован аккумулятор на 6000 мАч, и, по заверениям производителей, этого должно хватить примерно на 8 часов беспрерывной работы.

На что их потратить, на шашлыки или офисный день, будет зависеть от ситуации. Но, по нашему мнению, лучше выбрать именно первое — все-таки стоит акустика 9000 рублей и расходовать ее возможности на рабочие будни как-то скучно.

# ДРАКОН

Oklick 725G DRAGON

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** оптический, 600 — 2400 dpi
- **Кнопки:** 5 шт. + колесико
- **Размеры:** 11,8x7,3x3,9 см
- **Длина кабеля:** 1,5 метра
- **Вес:** 124 г
- **Цена:** 500 рублей

При выборе игровой периферии принято отдавать предпочтение именитым маркам с раздутым рекламным бюджетом. Но далеко не всегда стоит за это переплачивать — можно найти не менее интересные варианты за куда более разумные деньги. Взять хотя бы **Oklick 725G DRAGON**.

Полноразмерный грызун длиной почти 12 см сделан из приятного на ощупь софт-тач-пластика и украшен изображением дракона. Причем фон вокруг рептилии разрешают подсветить красным или синим цветом. Не отстает от внешнего вида и начинка. В наличии два клика, клавиши «Вперед» и «Назад» под большим пальцем, колесико и кнопка изменения чувствительности сенсора. Последний тут, кстати, оптический, может работать в диапазоне от 600 до 2500 dpi, а информацию компьютеру выгружает по полутораметровому USB-кабелю в тканевой оплетке, защищающей от перетирания. Надежны, по заявлению производителя, и кнопки — обещают выдержать до пяти миллионов нажатий.

В пересчете на количество фрагов и цену в 500 рублей получается, что каждая убитая сотня на 725G DRAGON будет стоить всего одну копейку. Согласитесь, весьма выгодное предложение.

# МОНОБЛОК И ИГРЫ

MSI AG240 Gaming

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 23,6 дюйма (1920x1080)
- **Процессор:** Intel Core i7-4700HQ (4 ядра, 2,4-3,4 ГГц)
- **Оперативная память:** 8 ГБ
- **Графика:** NVIDIA GeForce GTX 860M
- **Жесткий диск:** 1 ТБ
- **Камера:** 2 Мп
- **Разъемы:** 2x USB 2.0, 3x USB 3.0, HDMI, D-sub (VGA), кард-ридер, LAN, аудио
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth
- **Операционная система:** Windows 8.1
- **Размеры:** 58,3x42,5x3,3 см
- **Цена:** ~ 55 000 рублей

Домашний компьютер жестко ассоциируется с кучей проводов, занимаением неоправданного количества свободного пространства и, само собой, неуемным потреблением электроэнергии. В принципе, решить все эти проблемы реально одним махом — отказаться от стационарного ПК и отдать предпочтение ноутбуку. Дорого? Можно сэкономить на батарее, клавиатуре и тачпаде и купить моноблок, тем более что по мощности они уже догнали современные лэптопы.

**MSI AG240 Gaming**, представленный в начале этого года, работает на базе процессора **Intel Core i7-4700HQ** частотой 2,4 ГГц и возможностью разгоняться до 3,4 ГГц под Turbo Boost 2.0. Оперативки All-in-One выдали 8 ГБ DDR3, чего вполне достаточно для всех повседневных задач, а за графику в нем отвечает чип **NVIDIA GeForce GTX 860M**, основанный на новой архитектуре **Maxwell**.

Не подвел в AG240 и экран. Матрица диагональю 23,6 дюйма и разрешением 1920x1080 точек может похвастаться матовым покрытием и поддержкой мультитач. Оформлен дисплей симпатично: черная рамка по бокам и сверху и красная полоса у основания. Тут же, снизу, и два динамика.

Дисковую подсистему AG240 Gaming позаимствовал у ноутбуков MSI G-серии. Под операционку предполагается установка пары SSD в RAID 0, а для хранения файлов — классического HDD. Правда, пока в ассортименте таких гибридов нет, AG240 заявлен только с винчестером на 1 ТБ, а все излишества — за дополнительную плату.

Сколько она составит — на данный момент не известно, так же как не понятно, сколько вообще будет стоить сам компьютер. Однако, учитывая, что за аналогичный ноутбук GE70, протестированный в прошлом номере, хотят около 60 000 рублей, думаем, за All-in-One попросят порядка 55 000 рублей. И, как нам кажется, это весьма разумная цена, ведь на нашей памяти это первый моноблок, который без всяких скидок можно назвать игровым.

# ЧАСЫ 2.0

Samsung Gear 2

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Дисплей:** 1,63 дюйма (320x320), Super AMOLED
- **Процессор:** 2 ядра, 1 ГГц
- **Оперативная память:** 512 МБ
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Камера:** 2 Мп
- **Беспроводные модули:** Bluetooth
- **Аккумулятор:** 300 мАч
- **Размеры:** 3,7x5,8x1 см
- **Операционная система:** Tizen OS
- **Вес:** 68 г
- **Цена:** 12 990 рублей

В конце прошлого года для жителя Казани сложилась крайне неприятная ситуация. Заказ из Китая «умных» часов с камерой превратился в уголовное дело по факту незаконного оборота технических средств, предназначенных для негласного получения информации. Реальный срок за это — четыре года, штраф — 200 000 рублей. Чем закончилось дело, пока не знаем, зато можно с уверенностью сказать, что если купить такие «ходики» в официальном магазине — ничего вам не будет. И начало продаж **Samsung Gear 2** — яркое тому подтверждение.

Камера на 2 Мп, способная снимать видео в 720р, интегрирована прямо в циферблат, на роль которого здесь назначен дисплей с Super AMOLED-матрицей диагональю 1,63 дюйма и разрешением 320x320 точек. Заключен он в пластиковый прямоугольный корпус, оснащенный единственной кнопкой «Домой». Внутри спрятался двухъядерный процессор частотой 1 ГГц, 512 МБ оперативки и 4 ГБ встроенной памяти.

Помимо своей основной задачи — показывать время, — Gear 2 также отображают входящие звонки, SMS, погоду, измеряют пульс и даже выступают в качестве наручной гарнитуры. Единственное, делать все это они умеют только в связке с телефонами Galaxy на операционной системе Android 4.3 и выше, при этом сами часы работают на ОС **Tizen**. По словам разработчиков, данный выбор связан с гораздо большей экономичностью операционки, что позволяет реже заряжать устройство.

Правда, «реже» в данном случае все равно означает раз в два-три дня. При этом «подкормиться» от первого же провода micro-USB не получится — нужен фирменный переходник. Условие продиктовано тем, что Gear 2 получили сертификацию IP67 (можно не бояться дождя и мыть руки прямо в часах) и надо было защитить разъем.

Стоит ли такое удовольствие 12 990 рублей — сложно сказать, но своего покупателя Gear 2 точно найдут. Во-первых, любовь к гаджетам — штука неистребимая. Во-вторых, потихому и, что самое главное, законно снять чавкающего за столом соседа — милое дело.

# СМЕННЫЕ УСИЛИТЕЛИ

ASUS Essence STX II 7.1

**ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ**

- **Соотношение сигнал/шум:** 124 дБ
- **Частота дискретизации ЦАП/АЦП:** до 192 КГц
- **Разрядность ЦАП/АЦП:** 24 бит
- **Выходное сопротивление:** 100 Ом
- **Количество каналов:** 8 шт.
- **Разъемы:** 8x RCA, S/PDIF, 2x 6,3-мм джек
- **Интерфейс:** PCIe x1
- **Цена:** не объявлена

В свое время редактор нашего «Железного цеха» умудрился превратить звуковую плату компьютера в простейший осциллограф, чем обеспечил себе автомат по физике на старших курсах института. Однако использовать в этой роли новую **ASUS Essence STX II 7.1** он вряд ли бы решился.

«Вторая» версия Essence STX исповедует все ту же парадигму, что и ее предшественница: максимум качества и гибкость настроек. А это означает высококлассный ЦАП, мощный каскад и сменные операционные усилители, способные придать нужный пользователю звуковой окрас. Причем последних в комплекте аж четыре штуки. Два, **Muses 8920** и **Muses 8820**, установлены по умолчанию, а еще пару, **Texas Instruments LME49720**, предлагается смонтировать самостоятельно.

Что касается основных характеристик платы, то в численном выражении они остались на уровне первой Essence STX. Соотношение сигнал/шум равно 124 дБ, величина искажений не превышает 0,0003%, а полоса воспроизводимых частот укладывается в диапазон от 10 до 90 000 Гц. Конечно, вряд ли это означает, будто схема карты не изменилась, наверняка использованы более современные элементы, — но об этом мы узнаем уже во время личного знакомства.

Пока же отметим, что, в отличие от версии четырехлетней давности, Essence STX умеет работать не с двумя, а с восемью каналами. Для вывода «сурраунда» в коробке с STX II 7.1 идет дополнительная плата с шестью выходами.

К сожалению, во сколько обойдется покупка продвинутой звуковой платы, не известно. Но, как нам кажется, ценник должен уложиться в 10 000 рублей — именно столько сейчас стоит главный конкурент от Creative — 5-канальная Sound Blaster ZxR. Сможет ли новинка ASUS обойти ее в плане качества звука — покажут сравнительные тесты, но, по нашему опыту, скорее всего, все закончится боевой ничьей. Ведь в этом ценовом сегменте звук уже слишком сложно сравнивать напрямую, можно лишь рассказывать о нюансах, которые кому-то нравятся, а кому-то нет.

# ЗАЗЕРКАЛЬЕ

Nikon 1 V3

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 13,2x8,8 мм, CMOS, 18,4 Мп
- **Дисплей:** 3 дюйма (1 037 000 точек)
- **Объектив:** сменный, байонет Nikon 1
- **Диапазон ISO:** 160 — 12 800
- **Выдержка:** 1/40 000 — 30 секунд
- **Количество точек фокусировки:** 171 шт.
- **Вспышка:** встроенная
- **Форматы фотографий:** JPG, RAW
- **Максимальное разрешение фото:** 18,2 Мп (5232x3488)
- **Максимальное разрешение видео:** 1920x1080
- **Карты памяти:** micro-SD
- **Интерфейсы:** micro-USB, mini-HDMI, 3,5-мм джек
- **Аккумулятор:** 1100 мАч
- **Размеры:** 11,1x6,5x3,3 см
- **Вес:** 324 г
- **Цена:** 43 000 рублей

Вслед за топовым **D4S** в продажу отправился старший представитель беззеркальной линейки камер со сменными объективами — **Nikon 1 V3** стоимостью 43 000 рублей.

Несмотря на угрожающий ценник, работает фотоаппарат по известным принципам. В качестве матрицы использован CMOS-сенсор **Nikon CX** размера 13,2x8,8 мм. Разрешение его составляет 18,4 Мп, поддерживаемый байонет — Nikon 1, к которому уже успели выпустить приличное количество оптики.

За все настройки и обработку снимков в Nikon 1 V3 отвечает новый кристалл **EXPEED 4A**, способный переварить до 20 кадров в секунду и снимать Full HD-видео в режиме 60 кадров/с. Диапазон чувствительности для камеры составляет 160 — 12 800 ISO, а выдержка регулируется в пределах от 1/40 000 до 30 секунд.

Наводиться на объект, как это принято во всех камерах данного типа, предлагается при помощи встроенного поворотного дисплея диагональю три дюйма и разрешением 1,3 Мп. Электронный видоискатель (2,4 Мп, DF-N1000), так необходимый под ярким солнцем, предлагается лишь в качестве опции.

В стандартный же комплект Nikon 1 V3 входит только объектив 1 NIKKOR VR 10-30mm f/3.5-5.6 PD-ZOOM, аккумулятор на 1100 мАч и интегрированный Wi-Fi 802.11g, позволяющий скидывать фото на компьютер «по воздуху».

Конечно, многие сейчас покрутят пальцем у виска и подумают «да кому нужна беззеркалка за такие деньги». В принципе, доля правды в этом есть, особенно учитывая, что в продаже имеется куча более дешевых образцов, легко укладывающихся в 20 000 рублей. Однако для тех, кто привык к возможностям взрослых зеркалок, но не готов таскаться с ними каждый день, Nikon 1 V3 может оказаться единственно правильным выбором.

# ШУМОДАВ БЕЗ ПРОВОДОВ

Sony MDR-ZX750BN

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** интегрированный
- **Динамики:** 2х 40-мм
- **Диапазон частот:** 8 — 22 000 Гц (наушники), 100 — 4000 Гц (микрофон)
- **Чувствительность:** 102 дБ
- **Импеданс:** 40 Ом
- **Интерфейсы:** Bluetooth 3.0, NFC
- **Вес:** 230 г
- **Цена:** 5400 рублей

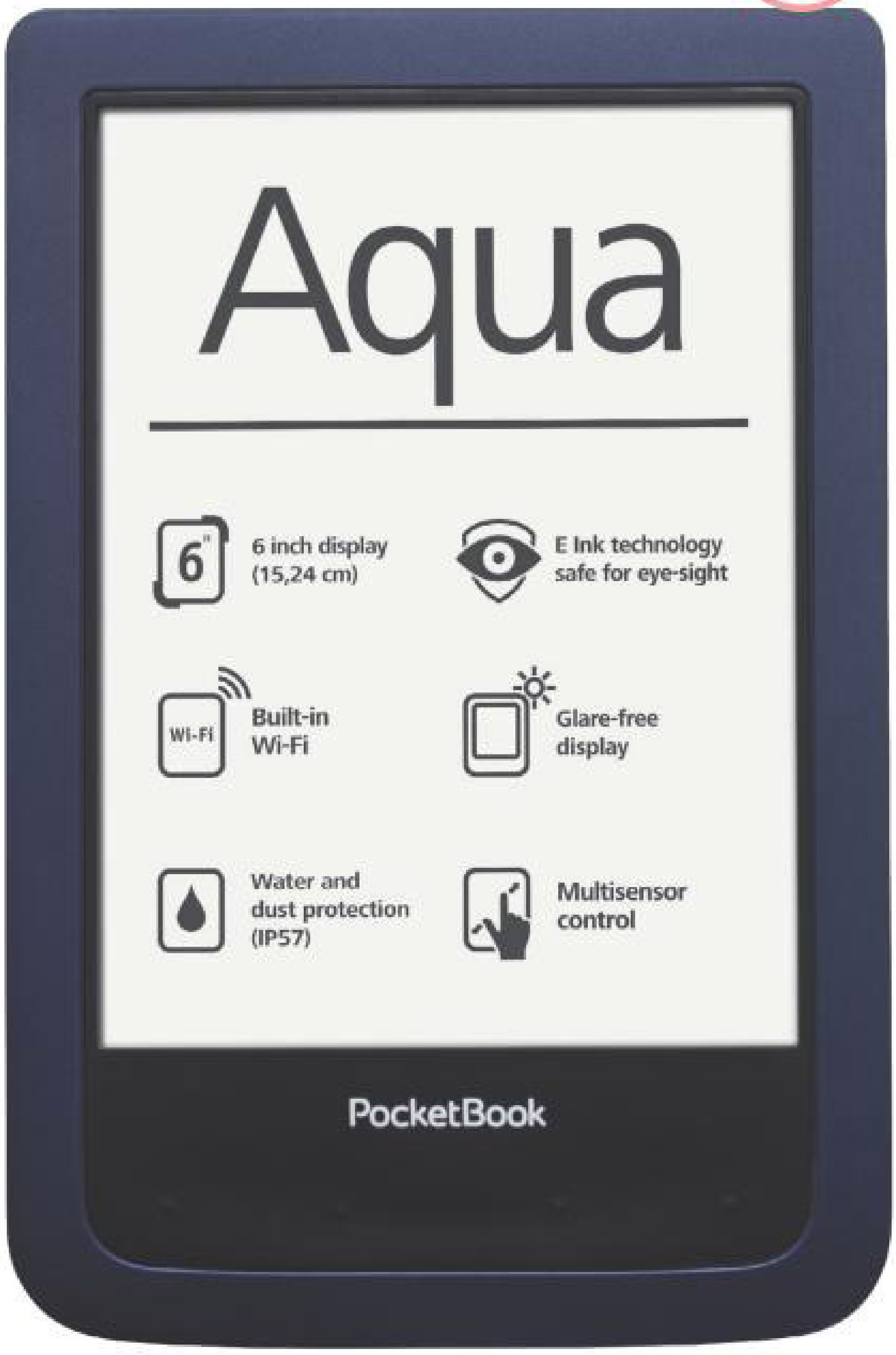
Главная проблема большинства наушников — провода. Мало того, что они мешаются, путаются и вообще ведут себя крайне вызывающе, так еще и являются основной причиной всех поломок. Сколько мы в свое время покалечили джеков и выдернули кабелей из «капелек» — даже считать бессмысленно. Сегодня, правда, всего этого можно было бы избежать: гарнитуры с соединением по Bluetooth сейчас представляют чуть ли не каждый день. На этот раз отметилась **Sony**.

**MDR-ZX750BN** — полноразмерные мониторы, с широким обшитым кожзамом, ободом и чашечками с глянцевыми накладками. Внутри установлены динамики диаметром 40 мм и заявленным частотным диапазоном от 20 до 20 000 Гц. Чувствительность их составляет 102 дБ, сопротивление — 40 Ом, а технология активного шумоподавления, по словам Sony, убирает до 98 процентов внешних звуков. Кстати, для синхронизации с источником звука вовсе не обязательно копаться в настройках телефона, в новинку встроен чип NFC, позволяющий сопрячь устройства одним касанием.

Среди множества конкурентов выделяет MDR-ZX750BN возможность работы не только по Bluetooth, но и по проводу — крайне полезная функция, если ночью забыл зарядить батарею. Еще один плюс гарнитуры — цена. Обойдется новинка в 5400 рублей, что вполне соответствует способностям железки.

## НЕПРОМОКАЕМАЯ КНИГА

PocketBook 640 (PocketBook Aqua)




### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 6 дюймов (600x800), E Ink Pearl, монохромный (16 градаций серого)
- **Встроенная память:** 4 ГБ
- **Текстовые форматы:** EPUB DRM, EPUB, PDF DRM, PDF, FB2, FB2.ZIP, TXT, DJVU, HTML, DOC, DOCX, RTF, CHM, TCR, PRC (MOBI)
- **Аккумулятор:** 1300 мАч
- **Размеры:** 17,4x11,5x0,9 см
- **Вес:** 170 г
- **Цена:** 6990 рублей

Электронные книги всем хороши — и произведений в них много помещается, и сумку они не нагружают, и глаза не напрягают, и работают долго. Обидно только, что в ванной с ними не посидишь — как-никак, электроника влаги побаивается. Впрочем, **PocketBook**, похоже, решила эту проблему. Ее новая **Aqua** (**640**) получила сертификат IP57, то есть не боится ни пыли, ни пляжного песка, ни, естественно, воды.

Причем на функциональных возможностях устройства это почти не сказалось, пришлось лишь убрать порт для SD-карт, ограничив владельцев 4 ГБ встроенной памяти. Все остальное — как у обычных моделей. Текст выводится на 6-дюймовый экран E Ink Pearl с 16 градациями серого, а за работу отвечает кристалл частотой 1 ГГц и 256 МБ оперативки. Для общения с внешним миром есть модуль Wi-Fi, с помощью которого можно не только пополнять библиотеку (через Dropbox и утилиту «Книги по email»), но и общаться в соцсети ReadRate.

Сразу скажем, стоит PocketBook 640 дорого — 6990 рублей. Но учитывая, что это единственная на рынке влагостойкая книга, любителей почитать в ванной это вряд ли остановит.

## ШИРОКИЙ ГЛАЗ

LG 34UM95

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** 34 дюйма (3440x1440), IPS
- **Яркость:** 320 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 5 мс
- **Углы обзора:** 178 градусов по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** 2x HDMI, DisplayPort, Thunderbolt 2, USB 3.0, 2x USB 2.0
- **Энергопотребление:** 80 Вт
- **Размеры:** 83x46,9x17,3 см
- **Вес:** 7,7 кг
- **Цена:** 60 000 рублей

Черные полосы сверху и снизу экрана во время просмотра фильма — это прямо смертельная обида. Вроде столько отдано за телевизор, а кинематограф твои 42 дюйма диагонали использовать полностью отказывается. Конечно, проблему можно решить, чуть растянув картинку в плеере, но гораздо лучше справиться с задачей еще на этапе покупки дисплея и выбрать модель с соотношением сторон не 16:9, а 21:9, как у **LG 34UM95**.

Этот монитор может похвастаться не только чисто киношными пропорциями, но еще и Ultra HD-матрицей разрешением 3440x1440. И пусть контента для такого количества точек сейчас днем с огнем не сыщешь, задел на будущее получается отличный. Понравится такое богатство и играм: края объектов будут выглядеть заметно аккуратнее, а угол обзора по горизонтали увеличится. Еще одно применение необычной матрицы — возможность разделить экран пополам и использовать каждую из сторон для отдельного рабочего стола.

Отметим, что выглядит новинка LG соответствующе своим способностям. На стол она опирается прозрачной ногой **Crystal Float**, а корпус у нее — тонкая черная рамка, украшенная снизу логотипом производителя. В общем, в меру строго и стильно.

Ну а теперь расскажем о еще одной отличительной черте LG 34UM95 — цене. В то время как стоимость почти всех сегодняшних Ultra HD-панелей переваливает за 100 000 рублей, новинка предлагается всего за 60 000 рублей.

## ГЕРОИ ОЛИМПА

Gamdias ZEUS Laser Gaming Mouse: GMS1100

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип:** проводная
- **Интерфейс:** USB
- **Материал:** пластик
- **Сенсор:** лазерный, 400-8200 dpi
- **Частота опроса:** до 1000 Гц
- **Количество кнопок:** 8 шт. + колесико-кнопка
- **Ресурс кнопок:** до 11 млн нажатий
- **Длина кабеля:** 2 м
- **Дополнительно:** регулируемая подсветка, изменяемые габариты, поддержка макросов, система грузиков
- **Размеры:** 12,7x8,5x4,3 см
- **Цена:** 3200 рублей

Вот что плохо в дорогих мышках? Во-первых, их очень накладно в порыве гнева колотить об стол. Во-вторых, если возьмешь грызуна за 3500 рублей, а он не ляжет в руку, младшему брату его уже не отдашь — придется привыкать. Компания **Gamdias**, недавно вышедшая на наш рынок, похоже, решила разобраться хотя бы с одной из этих проблем. Ее **ZEUS Laser Gaming Mouse: GMS1100** умеет менять форму и подстраиваться под любую ладонь.

Секрет новинки кроется в подвижных боковых панелях, чей разлет регулируется при помощи трех колесиков на днище. Благодаря им грызуна можно как ужать, организовав идеальный плацдарм для пальцевого хвата, так и расширить, обеспечив удобную площадку для всей ладони.

Проработали в Gamdias и другие аспекты. Так, для любителей MMO здесь заготовили аж семь дополнительных клавиш: четыре встали по левому боку под большим пальцем, а еще три нашли свое место за скроллом. Естественно, кнопки добавили не для красоты — с мышкой поставляется мощный софт с божественным именем HERA, разрешающий не только настроить подсветку логотипа на спинке, но и выставить нужный dpi, а также перераспределить назначение всех кнопок. Причем задание последним можно придумать любое — в ПО встроен редактор макросов, позволяющий без особых трудностей записать последовательность действий и расставить между ними задержки.

Хранить созданные шедевры Gamdias предлагает во внутренней памяти на 512 КБ. Она же, кстати, позволит использовать свои наработки на чужих компьютерах — за выполнение макросов тут отвечает не софт, а встроенный в грызуна ARM-процессор. На него возложена и обязанность обрабатывать команды с лазерного датчика, чья разрешающая способность составляет впечатляющие 8200 dpi.

Отметим, что стоить набор в нашей рознице будет примерно на уровне трансформеров от Mad Catz и Thermaltake — 3200 рублей. Цена для новой на рынке марки приличная, но с учетом, что ZEUS Laser Gaming Mouse позиционируется как прямой конкурент всем грандам индустрии, вполне объяснимая. Кстати, тем, кому интересна история Gamdias, скажем, что компания эта хоть и молодая, но за два года своего существования уже успела выпустить пять мышек, две клавиатуры и три гарнитуры.

## ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Lytro Illum

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Матрица:** LFS, 40 мегалучей
- **Объектив:** f/2, 30 — 250 мм
- **Вспышка:** нет
- **Форматы фотографий:** LFP
- **Интерфейс:** micro-USB
- **Аккумулятор:** литиево-ионный
- **Размеры:** 16,6x14,5x8,6 см
- **Вес:** 940 г
- **Цена:** 57 600 рублей

Основная проблема половины фотографий — неправильная фокусировка. То на портрете резкими только уши получаются, то фон почему-то выходит лучше главного объекта, а иногда и вообще все выглядит так, будто снимал спросонья. Решить это пытаются многие компании — вводятся системы распознавания лиц, добавляются вторые объективы, как в HTC One (M8), — однако лучше всех с вопросом удалось разобраться никому не известной фирме **Lytro**, в 2011 году выпустившей фотоаппарат с лаконичным названием **Camera**.

Его особенность состояла в необычной системе линз и матриц, которая, по заявлению производителей, умела захватывать не только силу и интенсивность световых лучей, но и их направление. А это позволяло уже на готовом снимке изменять фокусное расстояние, переводя резкость на любую выбранную точку. Что интересно, данная технология была действительно рабочей, а вот сама камера этим похвастаться не могла. Lytro Camera снимала в разрешении всего 1080x1080 и оснащалась крайне слабой оптикой.

В этом году Lytro решила исправить первое впечатление от своего детища и объявила о скором выпуске модели **Illum**. Помимо крайне необычного внешнего вида, она может похвастаться полнокадровой дюймовой матрицей, вчетверо большим разрешением и нешуточной оптикой. Объектив обещает нормальную светосилу f/2 и переменное фокусное расстояние в 30-250 мм.

Естественно, за прирост производительности придется доплатить. Если первая Lytro Camera стоила от 12 000 рублей, то новинка обойдется в 57 600 рублей. Впрочем, если фотографии Illum будет делать нормальные, то для аппарата с подобной технологией это не такой уж и высокий ценник. В профессиональной среде за аналогичные камеры просят и по 800 000 рублей.

# ОЧЕРЕДНОЙ ЛИДЕР

## Тестирование двойной видеокарты AMD Radeon R9 295X2

Рынок видеокарт в последнее время не устает радовать. В мясорубке прошлого года звание самой быстрой платы перехватывалось аж три раза, в этом — уже успела отметиться NVIDIA GeForce GTX TITAN Black, а сегодня на лавры лидера будет претендовать **AMD Radeon R9 295X2** — двойной монстр на базе процессоров **Hawaii**.

### Двойной удар

Тем, кто пропустил прошлый год, быстренько обрисуем ситуацию на рынке. Почти весь 2013-й балом правила NVIDIA, которая в отсутствие серьезной конкуренции со стороны AMD за топовые платы брала по 35 000 рублей, а за средние не стеснялась просить по 20 000 рублей. Конец безумию был положен в сентябре 2013-го, когда AMD выкатила на сцену новое поколение **Radeon R**. Флагманская **R9 290X** тогда при официальной стоимости в 19 990 рублей неожиданно обогнала топ от NVIDIA и заставила последнюю срочно пересмотреть ценовую политику и выпустить адекватный ответ в виде GeForce GTX 780 Ti, отобравшей у AMD лавры победителя.

К сожалению, крыть «красным» тогда оказалось нечем: из старой архитектуры GCN и 28-нм техпроцесса инженеры и так выжали невозможное, и единственной надеждой на возвращение лавр лидера оставался выпуск двойной платы. Однако создать ее было ой как непросто.

При всей своей мощи и ценовой привлекательности, R9 290X была не самым лучшим вариантом на рынке. На фоне GTX 780 Ti она потребляла какое-то чудовищное количество энергии, грелась похлеще электрического чайника, а по уровню шума могла поспорить с дизельным движком. В общем, как два подобных трактора способны умес-

### Технические характеристики

| Характеристика | AMD Radeon R9 295X2 | AMD Radeon R9 290X | NVIDIA GeForce GTX TITAN | NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | NVIDIA GeForce GTX 690 |
|---|---|---|---|---|---|
| Ядро | Hawaii | Hawaii | GK110 | GK110 | 2x GK104 |
| Количество транзисторов | 12,4 млрд | 6,2 млрд | 7,1 млрд | 7,1 млрд | 2x 3,54 млрд |
| Техпроцесс | 28 нм | 28 нм | 28 нм | 28 нм | 28 нм |
| Количество потоковых процессоров | 2x 2816 шт. | 2816 шт. | 2688 шт. | 2880 шт. | 2x 1536 шт. |
| Частота графического ядра | 1018 МГц | 920-1000 МГц | 836-876 МГц | 875-928 МГц | 915-1019 МГц |
| Тип, объем памяти | GDDR5, 8 ГБ | GDDR5, 4 ГБ | GDDR5, 6 ГБ | GDDR5, 3 ГБ | GDRR5, 4 ГБ |
| Частота памяти | 5000 МГц | 5000 МГц | 6008 МГц | 7000 МГц | 6008 МГц |
| Шина данных | 2x 320 бит | 512 бит | 384 бит | 384 бит | 2x 256 бит |
| Количество текстурных блоков | 2x 176 шт. | 176 шт. | 224 шт. | 240 шт. | 2x 128 шт. |
| Интерфейс | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 | PCIe x16 3.0 |
| Энергопотребление | ~ 500 Вт | ~ 250 Вт | 250 Вт | 250 Вт | 300 Вт |
| Цена на май 2014 года | 57 600 рублей | 19 000 рублей | 34 500 рублей | 24 000 рублей | 34 000 рублей |

## Тестовый стенд

| | |
|---|---|
| Процессор | Intel Core i7-4770K |
| Охлаждение | Cooler Master V6 |
| Материнская плата | MSI Z87-GD65 Gaming |
| Память | 2x 4 ГБ DDR3-2400 МГц Kingston HyperX Predator |
| Жесткий диск | 320 ГБ Seagate Barracuda 7200.10 |
| Блок питания | Hiper K900 |
| Дополнительно | Windows 7 Pro 64-bit |
| Драйверы NVIDIA | 337.50 |
| Драйверы AMD | Catalyst 14.4 |

титься на одной плате, мало кто мог себе представить, даже, как окажется чуть позже, сама NVIDIA не верила в такую возможность. А вот AMD объединение двух R9 290X не показалось совсем уж фантастическим замыслом, и в начале апреля соответствующая карта появилась в продаже.

## R9 295X2

Несмотря на все возгласы прессы, форумные крики и надежды конкурентов, урезать чип Hawaii в AMD не стали и на один кусок текстолита, через мостик PCX, воткнули две полноценные R9 290X! То есть на 30 сантиметрах печатки разместились 5632 вычислительных блока, 352 текстурных процессора, 128 ROP, две шины по 320 бит и 8 ГБ GDDR5. И, что самое неожиданное, память осталась на прежних 5 ГГц, а кристаллы получили пусть и смешную, но прибавку (!) в 18 МГц, заработав на 1018 МГц. Чудо? Почти.

Пожираемые платой 500 Вт компания не решилась рассеивать традиционными турбинами и впервые в истории видеокарт на референсную модель поставила водянку. Конечно, это самое натуральное читерство (теплопроводность у жидкости в десятки раз выше, чем у воздуха), но только так можно было остудить получившегося монстра.

Сразу отметим, пугаться решения не стоит. Каких-то особых знаний или умений новинка не требует. К стандартной плате с вентилятором посередине прикреплены две резиновые трубки, на другом конце которых расположен блок с собственным набором алюминиевых ребер и вертушкой диаметром 120 мм. В корпусе дополнительная железка крепится либо на свободное посадочное место под вентилятор, либо на замену штатной крутилки на задней стенке. Да, повозиться при установке приходится, но ничего криминального мы не заметили: вставил плату в PCIe x16, приложил блок охлаждения к выбранному заранее месту и закрутил четыре болта. Пять лишних минут, зато эффект потрясающий.

## В работе

От шума и жара R9 290 в новой R9 295X2 не осталось и следа. СВО почти не слышна в работе и уверенно держит температуру чипов на уровне 68-70 градусов. И на то, чтобы разорвать конкурентов, этого хватает за глаза.

Два полноценных чипа Hawaii без проблем обошли все собранные нами кары: и **GTX TITAN**, и **GTX 780 Ti**, и двойную **GTX 690**, и, конечно же, **R9 290X**, взятую нами в разогнанном варианте **ASUS Matrix**. Причем конкурентам новинка привозила не какие-то там эфемерные 3-5%, а серьезные 25, 30, а порой даже и 40%. Да, осечки случались, в **Hitman: Absolution** и **Battlefield 4** на маленьких разрешениях (1680x1050 и 1920x1080) драйверы Catalyst 14.4 ошибались и по неким своим внутренним причинам отказывались запускать CrossFireX, но в 2560x1440 софт работал идеально и не оставлял шансов противникам. Правда, шансов у них не было только по части производительности, с ценовой точки зрения все выглядело уже не так радужно.

## Синтетические тесты

**3DMark (Fire Strike)**

| Модель видеокарты | Graphics | Physics | Score | % |
|---|---|---|---|---|
| AMD Radeon R9 295X2 | **20 503** | 9 937 | **14 183** | **100%** |
| ASUS Matrix R9 290X (1050/5500 МГц) | 11 309 | 9 284 | 9467 | 55% |
| ASUS Matrix R9 290X (1000/5000 МГц) | 10 812 | 9 120 | 9120 | 53% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 10 546 | **10 136** | 9140 | 51% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 11 033 | 10 108 | 9487 | 54% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 12 226 | 9 567 | 9995 | 60% |

**Unigine Heaven Benchmark 4.0**

| Модель видеокарты | FPS | Scores | % |
|---|---|---|---|
| AMD Radeon R9 295X2 | **102,5** | **2583** | **100%** |
| ASUS Matrix R9 290X (1050/5500 МГц) | 54,8 | 1382 | 54% |
| ASUS Matrix R9 290X (1000/5000 МГц) | 53,5 | 1349 | 52% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 53,1 | 1337 | 52% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 56,4 | 1421 | 55% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 65 | 1638 | 63% |

**Unigine Valley 1.0**

| Модель видеокарты | FPS | Scores | % |
|---|---|---|---|
| AMD Radeon R9 295X2 | **100** | **4186** | **100%** |
| ASUS Matrix R9 290X (1050/5500 МГц) | 62,1 | 2600 | 62% |
| ASUS Matrix R9 290X (1000/5000 МГц) | 60 | 2511 | 60% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 62,6 | 2620 | 63% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 64 | 2679 | 64% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 75,5 | 3160 | 75% |

Как ни грустно признавать, но затеянная в прошлом году NVIDIA ценовая вакханалия увлекла и AMD. За R9 295X2 просят, только не падайте, 56 700 рублей! За что? Затрудняемся сказать. Да, карта быстрая, да, по сравнению со стандартной связкой CrossFireX она занимает гораздо меньше места, да, есть СВО, но ценник все это никак не объясняет. Единственные оправдания 56 700 рублям — эксклюзивность и отсутствие конкурентов. Релиз заявленной NVIDIA GeForce GTX TITAN Z на базе двух GK110 аккурат перед сдачей этого номера отложили на неопределенный срок. ● *Дмитрий Колганов*

## Игровые тесты (кадров в секунду)

| Настройки | AMD Radeon R9 295X2 | ASUS Matrix R9 290X (1050/5500 МГц) | ASUS Matrix R9 290X (1000/5000 МГц) | NVIDIA GeForce GTX TITAN | NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | NVIDIA GeForce GTX 690 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Tomb Raider** | | | | | | |
| Ultra, 1680x1050, AF 16x, SSAA 2x | **111,5** | 63,4 | 60,8 | 59,9 | 66,4 | 79,5 |
| Ultra, 1680x1050, AF 16x, SSAA 4x | **89,7** | 50,4 | 48,1 | 46,7 | 52,8 | 62,5 |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 2x | **100,4** | 56,5 | 53,9 | 53,7 | 57,8 | 70,3 |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, SSAA 4x | **80,5** | 44,9 | 42,6 | 41,7 | 46 | 55,4 |
| % | **100%** | 56% | 54% | 53% | 58% | 70% |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 2x | **66,5** | 36,7 | 34,8 | 34,7 | 38,7 | 45,1 |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, SSAA 4x | **51,6** | 27,9 | 26,6 | 26 | 29 | 21,2 |
| % | **100%** | 55% | 52% | 51% | 57% | 56% |
| **Hitman: Absolution** | | | | | | |
| Ultra, 1680x1050, AF 16x, MSAA 4x | 57,3 | 60,4 | 60 | 67,9 | **70,6** | 68,5 |
| Ultra, 1680x1050, AF 16x, MSAA 8x | 57,7 | 57,1 | 56 | 50,6 | 52,9 | **62,4** |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 4x | 58,2 | 58,2 | 59,6 | 61,5 | 66,1 | **70,5** |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, MSAA 8x | **56,9** | 54,7 | 54 | 45,1 | 46,3 | 55 |
| % | 100% | 100% | 100% | 98% | 103% | **111%** |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 4x | **55,8** | 53,6 | 52,1 | 42,1 | 44,4 | 51,9 |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, MSAA 8x | **57** | 38,7 | 37,1 | 28,3 | 29,9 | 32,1 |
| % | **100%** | 82% | 79% | 62% | 66% | 74% |
| **BioShock Infinite** | | | | | | |
| UltraDX11, 1680x1050, AF 16x | 150,9 | 132,4 | 133,1 | 146 | 148,7 | **153,1** |
| UltraDX11+DDOF, 1680x1050, AF 16x | **142,3** | 104,2 | 101,4 | 118,2 | 121,3 | 132,5 |
| UltraDX11, 1920x1080, AF 16x | **147,5** | 122,2 | 118,9 | 130,1 | 132,1 | 140,3 |
| UltraDX11+DDOF, 1920x1080, AF 16x | **133,3** | 92,9 | 90,5 | 105,7 | 108,7 | 118,4 |
| % | **100%** | 79% | 77% | 87% | 89% | 73% |
| UltraDX11, 2560x1440, AF 16x | **132,5** | 87,3 | 84,2 | 89,3 | 92,9 | 104,5 |
| UltraDX11+DDOF, 2560x1440, AF 16x | **102,6** | 62,6 | 60,5 | 71 | 77,9 | 85,4 |
| % | **100%** | 64% | 62% | 68% | 73% | 81% |
| **Crysis 3** | | | | | | |
| Max, 1680x1050, AF 16x, AA 4x | **69,6** | 53,8 | 48,6 | 53,1 | 58,5 | 65,8 |
| Max, 1680x1050, AF 16x, AA 8x | **61,4** | 41,8 | 37,9 | 43 | 47,3 | 54,9 |
| Max, 1920x1080, AF 16x, AA 4x | **65,6** | 48,5 | 43,5 | 47,1 | 51,2 | 58,4 |
| Max, 1920x1080, AF 16x, AA 8x | **58,2** | 37,3 | 33,3 | 37,9 | 41,1 | 48,1 |
| % | **100%** | 71% | 64% | 71% | 78% | 89% |
| Max, 2560x1440, AF 16x, AA 4x | **43,3** | 32,3 | 29,4 | 29,2 | 31,5 | 38,4 |
| Max, 2560x1440, AF 16x, AA 8x | **39,6** | 24,3 | 22,7 | 22,8 | 24,9 | 32,6 |
| % | **100%** | 68% | 63% | 63% | 68% | 86% |
| **Metro: Last Light** | | | | | | |
| VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, SSAA | **63** | 52 | 51 | 50 | 54 | 51 |
| VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, PhysX | 37 | 33 | 32 | 43 | **48** | 45 |
| VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, SSAA | **62** | 47 | 45 | 49 | 48 | 46 |
| VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, PhysX | 38 | 29 | 29 | 43 | 43 | **46** |
| % | **100%** | 81% | 79% | 93% | 97% | 94% |
| VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, SSAA | **46** | 34,1 | 28 | 28 | 30 | 31 |
| VeryHigh, 2560x1440, AF 16x, PhysX | **30** | 20 | 19 | 25 | 27 | 27 |
| % | **100%** | 71% | 62% | 70% | 75% | 76% |
| **Battlefield 4** | | | | | | |
| Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 2x | 80,3 | 106,9 | 102,5 | 105,2 | 114,2 | **122,4** |
| Ultra, 1680x1050, AF 16x, AA 4x | 85,1 | 92,6 | 93,9 | 91,2 | 100,3 | **118,4** |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 2x | 83,7 | 98,2 | 93,2 | 88,9 | 96 | **109,8** |
| Ultra, 1920x1080, AF 16x, AA 4x | 85,5 | 83,9 | 79,8 | 1 | 91,2 | **100,2** |
| % | 100% | 114% | 110% | 86% | 120% | **135%** |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 2x | **81,3** | 62,4 | 62 | 55,1 | 61,2 | 71,5 |
| Ultra, 2560x1440, AF 16x, AA 4x | **85,9** | 54,3 | 53,3 | 50 | 55,2 | 59,6 |
| % | **100%** | 70% | 69% | 63% | 70% | 78% |

## Соотношение цена/производительность

| Видеокарта | (1680x1080, 1920x1080) | (2560x1440) | (синтетика) | Цена |
|---|---|---|---|---|
| AMD Radeon R9 295X2 | 100% | 100% | 100% | 100% |
| ASUS Matrix R9 290X (1050/5500 МГц) | 83% | 68% | 57% | 33% |
| ASUS Matrix R9 290X (1000/5000 МГц) | 81% | 64% | 55% | 33% |
| NVIDIA GeForce GTX TITAN | 81% | 63% | 55% | 60% |
| NVIDIA GeForce GTX 780 Ti | 91% | 68% | 58% | 42% |
| NVIDIA GeForce GTX 690 | 95% | 75% | 66% | 59% |

# КОМПАКТНЫЙ ЗВУК

## Тестирование звуковой USB-карты ASUS Xonar U7 Echelon Edition

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** C-Media 6632A 192 кГц/24 бит, 8 каналов)
- **ЦАП:** Cirrus Logic CS4398, 192 кГц/24 бит, 120 дБ (фронтальные каналы, наушники); Cirrus Logic CS4362 192 кГц/24 бит, 114 дБ
- **Количество каналов:** 7.1 в аналоговом и цифровом режимах
- **Интерфейс:** USB
- **Разъемы:** 5x 3,5-мм джек (акустика, наушники, микрофон), RCA (фронт), S/PDIF
- **Дополнительно:** Sonic Radar
- **Цена на май 2014 года:** 3500 рублей

Звуку в играх последнее время уделяют все больше внимания. Растет количество игровых гарнитур, наращиваются возможности дискретных аудиоплат, в ноутбуки ставятся нормальные ЦАП с процессорами, да что там — даже производители видеокарт уже придумывают собственные аудиотехнологии. К несчастью, ничего особо нового никто разработать не может, по большей части все сводится к эмуляции surраунда, усилению баса да паре режимов эквалайзера, способных выделять топот вражеских ног. Однако неожиданности порой случаются — **ASUS** в прошлом году оснастила некоторые материнские и аудиоплаты функцией **Sonic Radar**, умеющей отслеживать врагов по хлопкам выстрелов. Изучить ее мы решили на примере недавно выпущенной 7.1-канальной **Xonar U7 Echelon Edition**, USB-плате, которая подойдет обладателю не только обычного компьютера, но и лэптопа.

### Комплектация

Поставляется новинка в яркой упаковке, внутри которой, правда, кроме самого устройства, провода **USB Type A** и краткой инструкции, ничего интересного не нашлось. Аналогично с карточкой — прямоугольник в пиксельной серо-черной камуфляжной раскраске, тонкий зеркальный ободок, четыре резиновые ножки снизу для лучшего сцепления со столом.

Просто все и с подключением. Дополнительного питания Xonar U7 EE не требует: вставил кабель в компьютер, установил драйвера, перезагрузился и пользуешься. Поломать голову придется только над соединением акустики, так как под нее тут разъемов прям как у взрослой дискретной платы. На передней панели стоит пара 3,5-мм джеков под наушники и микрофон, еще три таких же порта разместились сзади, но они уже предназначены для тыловых, боковых и центрального каналов. Тут же есть «тюльпаны» на фронт и RCA S/PDIF, для которого в комплекте присутствует переходник на стандартный оптический коннектор.

Удивительно, но для управления всем этим богатством выделили всего два элемента. Сверху платы разместилось пластиковое поворотное кольцо громкости с углублением для пальца и скрытым переключателем наушники/колонки, а спереди — качелька чувствительности микрофона. Не густо, но, как выяснилось в ходе тестов, для повседневной работы больше и не нужно, да и все доступные устройству режимы вряд ли бы удалось вынести на корпус — уж больно много их предлагается.

### Софт

Все настройки сосредоточены на главном экране комплектной утилиты **Sonic Studio Pro**. Разобраться с ней, в

принципе, несложно. Большую часть окна занимают базовые функции — общая и поканальная громкость, уровень микрофона, кнопка его отключения, а также десятиполосный эквалайзер. Остальное пространство отдано на откуп фирменным технологиям.

Открывает их уже ставшая традиционной эмуляция звука вокруг. Сразу скажем, в Xonar U7 EE функционирует она не в пример современным гарнитурам и даже возможностям Dolby. С хорошими наушниками сцена ощутимо расширяется, а плате реально удается более-менее правильно позиционировать не только боковые, но и тыловые источники звука. Причем эффект заметен как в играх, так и в фильмах — порой создается ощущение, будто сидишь не дома перед компьютером, а в зале кинотеатра. Усилить впечатление позволяется еще и с помощью встроенного ревербератора, умеющего эмулировать концертные и театральные площадки, пещеры и соборы. Работает он достаточно мягко, экспериментировать с ним можно смело.

То же отметим и про другие функции. Предлагаемые усилитель баса, голоса и компрессор, выравнивающий громкость звуков, крайне аккуратно относятся к выходному сигналу. С нашими Sennheiser HD 280 Pro подобная деликатность пришлась впору: как мы ни выкручивали ползунки, все они лишь украшали воспроизведение, но не нарушали характерного для наушников баланса средних и высоких частот. Конечно, это не очень хорошо, когда гарнитура изначально завалена, недостатки не выправишь, — но с точки зрения музыкальности именно так и должен вести себя софт. Впрочем, для тех, кому нужно большее, в запасе у ASUS есть поддержка **Dolby Home Theater V4**, дублирующего почти все функции основной программы, но делающего это куда резче и бесцеремоннее.

Отдельно расскажем о возможностях Xonar U7 EE в отношении микрофонов. Установленного здесь АЦП **Cirrus CS5361** лично нам для записи гитары не хватило, а вот с голосом он отработал отлично. При нормальном микрофоне захватывается все без претензий, а встроенные в Xonar U7 EE технологии подавления шума и выделение говорящего позволяют общаться в чате, даже когда играешь не в наушниках, а с негромко включенными колонками.

## Радар-детектор

Ну и последнее по софту — то, ради чего мы и взяли Xonar U7 EE на тесты, — функция Sonic Radar, вроде как определяющая местоположение противников по звуку. Запускается она соответствующей кнопкой внизу основного меню Sonic Studio Pro. По нажатии открывается новое окно, на котором расположен радар, похожий на те, что нам обычно выдают в шутерах, и ряд настроек, которые на старте можно и пропустить. Для начала работы требуется лишь щелкнуть по клавише «найти игру» и запустить любой шутер.

Как только игра будет загружена и издаст первый звук, на экране появится круговой радар ASUS с вырастающими из центра полосками. Собственно, именно они и являются главным инструментом Sonic Radar, так как их положение и длина напрямую зависят от того, с какого канала (фронт, тыл, боковой) пришел звук и насколько он громкий. Удивительно, но на деле все это действительно функционирует. Программа достаточно четко определяет направление ударов, а если враг близко, отслеживает его перемещение по шагам. Конечно, пропуски выстрелов бывают, но нечасто. Интересно еще и то, что работает софт с некоторым запозданием. Сначала мы грешили на тормознутость ПО, но оказалось, сделано так специально. Услышал грохот пушки, чуть скосил глаза и видишь, откуда прошла атака.

Куда конкретно перемещать взгляд, выбирать предлагают самим. В настройках Sonic Radar можно выставить месторасположение радара, задать ему уровень прозрачности, чувствительности, а также цвет меток. Тут же разрешается и выбрать, на что сенсору обращать внимание: голоса, шаги, выстрелы или все сразу.

К сожалению, без минусов программа не обошлась. Хотя в теории она должна общаться вообще с любым программным источником звука, на деле это не так. Ни в Battlefield 4, ни в Titanfall радар на экран не вылез. А вот в Crysis 3, Battlefield 3 и World of Tanks все работало как надо. От чего это зависело — мы, честно, не поняли. Решите покупать Xonar U7 EE под определенную игру, проверьте совместимость, вбив в Google «Sonic Radar <название игры>»; если есть сложности, на каком-нибудь форуме их обязательно уже обсуждают. Еще одна проблема Sonic Radar — удар по производительности. Программа без вопросов съедает по 20-30% fps, что, мягко говоря, расстраивает.

## Звук

Наконец, несколько слов о звуке испытуемого. За организацию всех процессов в плате отвечает кристалл **C-Media 6632A**. Именно он отдувается за функционирование интерфейса USB, обработку каналов, поддержку кодеков и воспроизведение в режиме 24 бит при 192 кГц. А вот непосредственно на вывод сигнала в Xonar U7 EE стоят два ЦАП — **Cirrus Logic CS4398** на фронт и наушники и **CL CS4362** для сурраунда. Характеристики у них для своего ценового класса будь здоров: 192 кГц при соотношении сигнал/шум в 120 дБ для первого и 114 дБ для второго.

На практике этот набор цифр выдал весьма убедительный звук, с легкостью заткнувший за пояс параллельно включенные на соседнем компьютере кодеки Realtek, встроенные в материнские платы. Причем как в музыкальных тестах, отозвавшихся отличной проработкой низких и средних частот, так и в фильмах с играми, которые вместе с Xonar U7 EE получили мощный прилив динамичности.

• • •

Конечно, в сравнении с дорогими ЦАП Xonar U7 Echelon Edition оказалась уже не столь впечатляющей: вылезли небольшие проблемы с проработкой верхнего диапазона и скромный запас мощности для наушников. Но для цены в 3500 рублей это нормальное явление, к тому же цели сделать аудиофильское устройство перед собой никто не ставил. Xonar U7 EE — отличный заменитель встроенных в материнки и ноутбуки решений, предлагающий лучший звук, массу софтовых игрушек и поддержку многоканальности. Для заявленной цены — очень приличный вариант. ● *Дмитрий Колганов*

**ПЛЮСЫ**

+ хороший звук
+ масса софтовых возможностей
+ необычная технология Sonic Radar
+ удобное управление
+ поддержка 7.1
+ мобильность

**МИНУСЫ**

- влияние на fps
- недостаток детализации верхнего диапазона

# БЫСТРЕЕ ВЕТРА

## Тестирование 144 Гц монитора iiyama GB2773HS

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов (68,6 см)
- **Разрешение:** 1920x1080
- **Тип матрицы:** TN
- **Подсветка:** светодиодная WLED
- **Частота развертки:** горизонтальная — 30-159 Гц, вертикальная — 55-144 Гц
- **Яркость:** 300 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** по горизонтали/ по вертикали — 170°/ 160°; вправо/влево — 85°/ 85°; вверх/вниз — 80°/ 80°
- **Интерфейсы:** D-sub (VGA), DVI-D, HDMI
- **Дополнительно:** колонки 2х 2,5 Вт (стерео), 2х 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 35 Вт
- **Размеры:** 64,7x41,5-52,3x23 см
- **Вес:** 7,4 кг
- **Цена на май 2014 года:** 17 000 рублей

Мониторы, наверное, один из самых медленно развивающихся рынков. Придумать здесь нечто такое, чтобы заставило пользователя выкинуть свой старый дисплей и срочно отправиться в магазин за новым, довольно сложно. Из последних наиболее ярких примеров подобных разработок можно вспомнить разве NVIDIA 3D Vision, запущенную аж в 2008 году, ну и, с большой натяжкой, резкое удешевление IPS-панелей и одновременный рост диагоналей. Однако в этом году у производителей экранов появился шанс привлечь покупателя — в производство запустили матрицы с частотой развертки в 144 Гц, которые, по словам компаний, являются просто обязательным приобретением для серьезных игроков. Так ли это, мы решили убедиться на примере 27-дюймового **iiyama GB2773HS**.

## Быстрее

Несмотря на заложенные игровые возможности, оформлен GB2773HS строго. Большая панель окружена толстой рамкой из глянцевого черного пластика и опирается на мощную трапециевидную подставку из матовой пластмассы. Диапазон настроек весьма широкий. Экран можно отклонить от себя на семнадцать градусов, повернуть по вертикальной оси на сорок пять, а также поднять над столом на высоту в 13 см. Кстати, последний пункт в iiyama реализовали необычно. То ли из-за того, что монитор получился слишком тяжелым, то ли звезды так сложились, но, чтобы сдвинуть дисплей в вертикальной плоскости, нужно на задней стороне подставки сначала нажать кнопку блокировки и только потом сместить панель. Просто, конечно, хотя сразу и не догадаешься.

Зато с управлением проблем у нас вообще не возникло. На него в iiyama выделили пять сенсорных кнопок: одну, с синей отключаемой подсветкой, отрядили на питание, а еще четыре — на меню. Последнее, кстати, в iiyama сделали на зависть конкурентам. Логика и расположение пунктов продуманы идеально, и такого, что вдруг в настройках цвета тебе предлагают выбрать источник сигнала, тут не встречается. Единственное, чего мы не поняли, — отсутствие поддержки русского языка, впрочем, для iiyama это, видимо, нормально, официальная страничка модели на российском сайте тоже составлена на английском.

Возникли у нас вопросы и к количеству интерфейсов. По сути, iiyama GB2773HS может принять лишь три устройства — в наличии по одному D-Sub (VGA), DVI и HDMI. Для основных нужд этого, естественно, достаточно, а вот когда к монитору захочется подключить не только компьютер, но и консоли — с проводами придется побегать. Странно это еще и на фоне того, что к приему приставок модель, в принципе, готова. Если игра будет выводиться по HDMI, то для ретрансляции звука у дисплея есть выход на 3,5-мм джек и пара интегрированных динамиков по 2,5 Вт. Последние, правда, не блещут качеством, но если ради монитора придется продать штатную акустику, то на какое-то время их возможностей хватит.

## Матрица

Зато матрицы iiyama GB2773HS должно быть достаточно на уже куда более широкий круг задач. Сделана она по

TN-технологии и поддерживает разрешение 1920x1080. Углы обзора, традиционно для этого типа, небольшие — порядка 170/160 градусов по горизонтали/вертикали. Некоторой скромностью страдает и цветопередача: при в целом неплохих параметрах матрицы, характерных для iiyama, дело портит сильная засветка со всех сторон. И если при комнатном освещении она еще не заметна, то с выключенным светом работу диодов видно невооруженным глазом. Особенно обидно это с учетом того, что по контрастности GB2773HS оказался на весьма высоком уровне — наши замеры показали 902:1 при яркости 120 кд/м$^2$. Впрочем, в минусы огрехи цветопередачи записывать не станем — все-таки TN изначально не рассчитана на профессиональную работу, а для игр предлагаемых возможностей хватает за глаза. Так что не будем на этом зацикливаться и перейдем к центральной теме нашего обзора — поддержке 144 Гц развертки.

Для начала разберемся, зачем она вообще нужна. Стартуем, как водится, издалека. Давно бытует мнение, что больше 24 кадров в секунду человеческий глаз различить не может и смысла повышать частоту нет никакого. Это не совсем верно. На самом деле 24 кадра не максимум нашего органа зрения, а та отметка, на которой мозг начинает воспринимать видеоряд плавно, без заметных подтормаживаний. Если попытаться разложить выданные 24 снимка на отдельные фотографии, можно увидеть, что каждое действие будет происходить как бы рывками. Вот на одном кадре рука еще распрямлена, а на другом она уже наполовину сжата, но ведь в реальности между этими положениями были промежуточные действия, которые пленка просто не захватила. И если в фильмах или на статичных сценах эти потерянные движения не заметны, то в динамичных играх они лезут со всех сторон. Резкий разворот — прицел прошел рывками, вы не успели остановиться в нужном месте; пролетел где-то на дальнем плане противник — увидели, только как он появился в вашем поле зрения и тут же исчез. Нами фиксируется даже некритичный недостаток информации.

К счастью, в играх его восполнить достаточно легко. Скинул настройки графики, поставил карту помощнее — и вот тебе уже 40, 60, 200 fps, в которые записаны те самые недостающие действия. Казалось бы, живи и радуйся. Но не все так банально.

Как ни странно, кадры нужно не только подготовить в виде набора цифр внутри видеопамяти, но еще и где-то показать, и вот тут кроется минус многих современных матриц. Подавляющее их большинство работает на частоте 60 Гц и, соответственно, не способно отобразить больше 60 кадров в секунду. А это значит, что, если видеокарта выдает, скажем, 65 fps, все лишнее просто выкидывается на помойку и перед вами опять подергивания на пару с недостатком микродвижений. Обидно? Чтобы не тратить зря ресурсы видеокарты, как раз и начали выпускать дисплеи, готовые принимать до 144 fps.

## Работает?

Как такое количество кадров выглядит на практике? Честно скажем: поначалу никак. Когда мы первый раз запустили на iiyama GB2773HS бенчмарк BioShock Infinite, то вообще не поняли, в чем же суть. Мало того, не уловили мы ее и когда поставили рядом второй монитор с 60 Гц и вывели на него ту же самую сцену, клонировав изображение. Впрочем, как оказалось, никакого эффекта таким образом мы и не могли заметить — вся прелесть монитора проявляется только во время игры.

После буквально пары забегов в **Titanfall** переход от 144 Гц матрицы к обычной вызвал странное чувство отторжения. Сложилось ощущение, будто игра начала даже не тормозить, а просто медленнее работать: персонаж будто резко потерял силы и от стремительного спринта перешел на неспешную утреннюю пробежку, прицел превратился в еле ползущую дерганую черепаху, а противники стали какими-то дергаными. И пусть умом мы понимали, что за ту же секунду наш виртуальный протеже перемещался на то же самое расстояние, а перекрестие как летало, так и летает, — ощущения уже были не те, хотелось обратно на 144 Гц.

•••

От срочной закупки нужных мониторов для всего состава редакции остановило только одно — огромная входная цена. За сам дисплей надо заплатить от 17 000 рублей (и это без поддержки 3D Vision) плюс еще от 22 000 обойдется видеокарта, гарантирующая больше 100 fps на нормальных настройках графики. Стоит ли выдаваемый эффект таких сумм, мы для себя пока не решили. Да, он есть и виден невооруженным взглядом, но уж больно дорого обходится. ● ***Карасев Михаил, Дмитрий Колганов***

**ПЛЮСЫ**

+ частота развертки 144 Гц
+ большая диагональ
+ удобное меню
+ отключаемый индикатор питания
+ матовое покрытие экрана

**МИНУСЫ**

- высокая цена
- повышенные требования к железу
- засветка по краям
- нет регулировки по горизонтальной оси
- мало входов

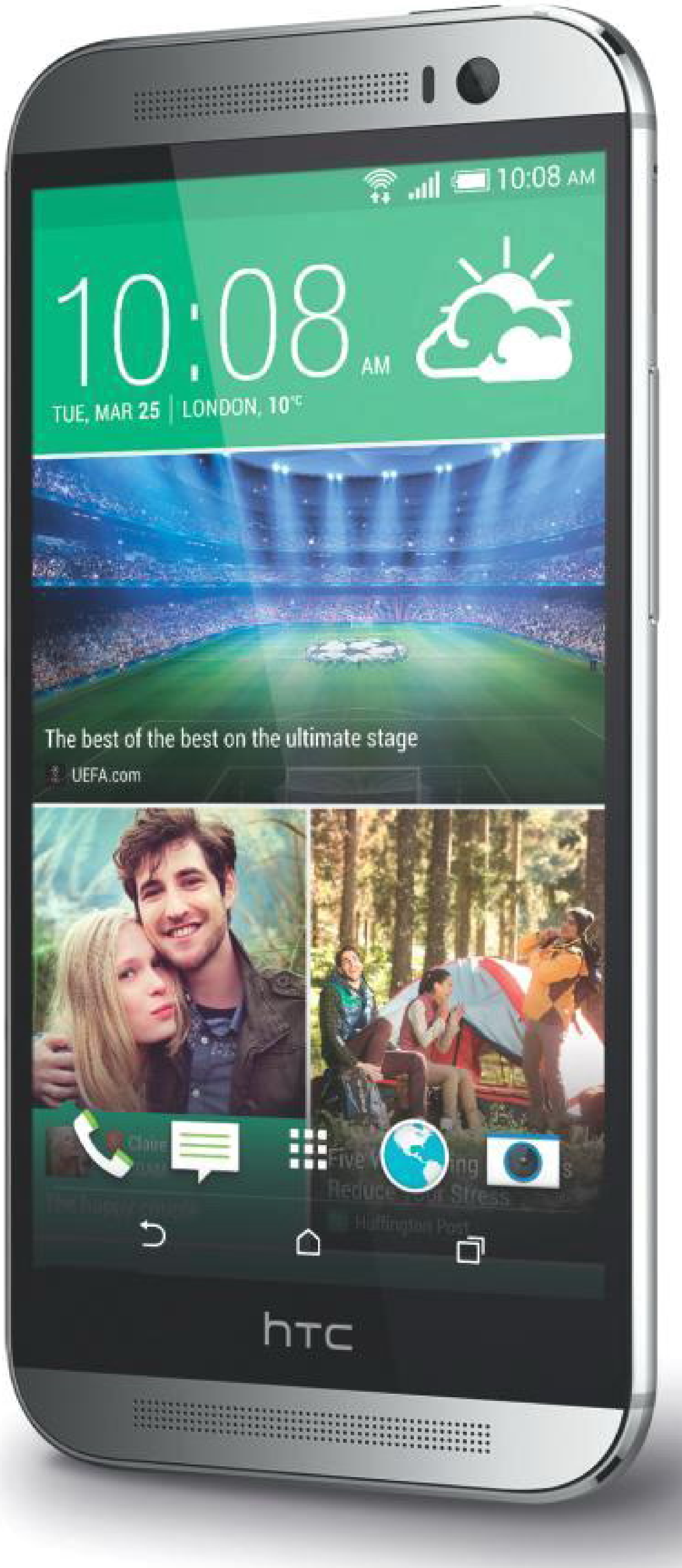
# СТАНДАРТ

## Тестирование телефона HTC One (M8)

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** сенсорный моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4 + HTC Sense 6
- **Дисплей:** 5 дюймов (1080x1920), IPS
- **Процессор:** Qualcomm Snapdragon 801 (4 ядра, 2,3 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 16 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD (до 128 ГБ)
- **Камеры:** 5 Мп (фронтальная), 4 Мп (задняя, автофокус, HDR, uFocus)
- **Связь:** GSM 850/900/1800/1900 МГц, HSDPA 850/900/1900/2100 МГц, LTE
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Навигация:** A-GPS/ГЛОНАСС
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, nano-SIM
- **Аккумулятор:** 2600 мАч
- **Размеры:** 14,6x7,1x0,9 см
- **Вес:** 160 г
- **Цена на май 2014 года:** 32 990 рублей

Флагманские телефоны в последнее время все больше напоминают безвкусно украшенные новогодние елки. С тех пор как гонка за мегагерцами и размером экрана себя исчерпала, производители начали завлекать пользователей необычными функциями из разряда «умеем следить за взглядом», «считаем калории», «помогаем худеть» или «отслеживаем давление воздуха». К сожалению, за всей мишурой и украшательствами все сложнее стало разглядеть сам аппарат. Его удобство, качество работы, сборка — все теперь скрыто за множеством, по сути, лишних и бесполезных игрушек. Впрочем, некоторые компании еще не стесняются выставлять свой продукт напоказ и бороться за покупателя честными способами. И одна из них — **HTC** со своим флагманом **One** (**M8**).




### Первое впечатление

Основное его отличие от протестированных нами за последние годы трубок — впечатления от первых дней работы. Если с телефонами других марок приходилось долго продираться сквозь дебри настроек и бесконечных всплывающих подсказок, активно рекламирующих новые функции, то HTC One мы включили, подцепили к Google-аккаунту и уже через пару часов имели четкое представление об аппарате. Расскажем, каким оно получилось.

Начнем с того, что новинка потрясающе ощущается в руке. За счет скромной для 5-дюймового гиганта ширины в 70 мм и чуть закругленного сзади корпуса он легко ложится в ладонь почти любых размеров. Не прогадали инженеры и с материалами: из пластика сделаны только тонкие полосы на спинке, прикрывающие антенны, а все остальное исполнено в приятном и нескользком текстурированном алюминии. Естественно, собрано все на высочайшем уровне — никаких люфтов или поскрипываний, — Unibody-конструкция без подвижных частей полностью отвечает статусу главного устройства компании.

То же касается и расположения портов и кнопок. Справа под большим пальцем (или указательным, смотря с какого бока ухватиться) всегда оказывается качелька громкости, которая в зависимости от запущенного приложения может быть еще спуском затвора камеры. Если перехватить телефон, то указательный палец дотягивается до клавиши питания (а также отбоя «звонка») на верхнем торце. Кому такое местоположение «активации» не понравится — разрешается пользоваться жестами. Пробудить трубку можно двойным тапом по дисплею, а затем, сделав свайп в одну из сторон, переместиться либо к основному рабочему столу, либо к экрану **BlinkFeed** с выведенными на него постами Facebook, новостями и погодой (настраивается по желанию пользователя).

Удобно в HTC One расположен 3,5-мм разъем для гарнитуры — на нижней грани. При прослушивании музыки телефон на автомате убирается верхним торцом вниз и, естественно, вытаскивается уже в правильной ориентации — мелочь, а приятно. А вот со слотами micro-SD и nano-SIM придется помучиться. Для доступа к ним надо вытянуть с правого или левого бока специальный лоток, вложить в него устройство и вернуть все обратно. Чтобы проделать операцию, необходимо воспользоваться или комплектным инструментом, или разогнуть обычную канцелярскую скрепку и ею прожать механизм открытия. Напряжно, конечно, но с учетом редкости использования этих портов — ничего критичного. Один раз сделал и забыл.

### Техничка

Соответствует заданному уровню и техническая начинка. Взять хотя бы экран. Настоящая IPS-матрица диагональю пять дюймов и разрешением 1920x1080. Углы обзора, яр-

кость подсветки — все доведено до идеала, работать с телефоном реально практически в любом положении и при любом освещении, даже весеннее солнце для One оказалось не помехой. Классную дисплей рисует и картинку — цвета яркие, натуральные, но без перегибов, как часто бывает у некоторых компаний, стремящихся выделиться на полке магазина. В общем, впечатление от работы с экраном примерно такое же, как от профессионального монитора: ничего лишнего, все качественно и по делу, можно и читать, и фотографии с фильмами смотреть.

Кстати, по поводу последних, в HTC One необходимо отметить достойный звуковой тракт. И речь не только о встроенном ЦАП, ни в чем не уступающем образцовым преобразователям Apple, но и об интегрированных динамиках. Их в телефоне две штуки (расположены на лицевой части, снизу и сверху дисплея), и играют они будь здоров. По громкости излучатели затыкают за пояс как подавляющее большинство прямых соперников, так и многие ультрабуки. И это при чистом и четком звучании без перегрузов и искажений; кино без наушников смотрится вообще без проблем.

Естественно, видео можно закачивать любого качества — аппарат переваривает все разрешения вплоть до Ultra HD, что, впрочем, неудивительно. В основе HTC One лежит четырехъядерный **Qualcomm Snapdragon 801** частотой 2,3 ГГц, 2 ГБ оперативной памяти и видеочип **Adreno 330**. На сегодняшний день это лучшая комбинация на рынке (уверенно входит в топ-5 AnTuTu Benchmark), работать с ней очень приятно, никаких тормозов или глюков мы не заметили.

На руку производительности играет и оболочка **HTC Sense 6** для установленного тут **Android 4.4**. Изменяет она многое, но делает все настолько органично и ненавязчиво, что с ходу даже сложно понять, где тут разработка HTC, а где самой Google. И в данном случае это именно комплимент: телефон не надоедает бесконечными напоминаниями о своих возможностях и встроенных технологиях, включил — и вместо чтения и закрытия подсказок сразу переходишь к полноценной работе. Хотя это не значит, будто похвастать HTC One нечем и владельца ждет голая система, отнюдь.

## Интересности

Android перелопатили основательно. Рабочие столы, часы, плееры, строка уведомлений — в HTC пусть и не сильно, а изменили. Добавили и несколько интересных программных надстроек. Например, нам понравился режим **Car**, облегчающий общение с аппаратом в машине: с экрана пропадает стандартное наполнение и выводятся большие значки с часами, навигацией, музыкальным проигрывателем, «звонилкой» и голосовым управлением. Не забыли в HTC и про модное сегодня «здоровое» направление. Предустановленный комплекс **FitBit** подмечает количество сделанных шагов, пройденное расстояние и сожженные калории. Для точной работы желательно купить специальный браслет (от 3600 рублей), но можно и не заморачиваться — интегрированный акселерометр также подойдет. Заменить HTC One способен и пульт ДУ от телевизора или ТВ-приставки — в верхнем торце есть ИК-излучатель, а в списке софта имеется соответствующее ПО.

Еще одно примечательное нововведение HTC — служба экономии электроэнергии **Power Saver.** Как только уровень заряда падает ниже установленных 15/10/5 процентов, она тут же отключает все «лишние» функции и оставляет активными лишь «телефон», SMS и почту. По заявлению производителя, в таком режиме на 5% аккумулятора трубка способна протянуть до 15 часов. Впрочем, часто пользоваться возможностью вряд ли придется. Если не загружать HTC One играми, встроенной батареи на 2600 мАч без проблем хватает на сутки использования.

## ОБЛОЖКА

Одна из главных и самых разрекламированных особенностей HTC One — фирменный чехол **Dot View**. Представляет он собой силиконовую книжку с перфорированной откидывающейся обложкой. Специально под нее в HTC подготовили софт, который при нажатии на клавишу питания выводит на экран большие пикселизированные часы, информацию о погоде, пропущенных звонках, SMS, почте, а также отображает имя звонящего и позволяет либо отбить, либо принять вызов. Выглядит потрясающе и никого не оставляет равнодушным, однако к самому чехлу придется привыкать. Место сочленения сделано таким образом, что постоянно норовит закрыть крышку, а если увести последнюю назад, то она не прилипнет намертво к задней стенке, а будет чуть пружинить.

## Камера

Ну и последнее, о чем надо рассказать, — это камера. Их в HTC One аж три штуки, причем все они крайне необычные. Так, фронтальный модуль получил рекордные 5 Мп. В идеальных условиях при ярком солнце он делает весьма качественные «селфи» и отправляет в Skype отличный видеопоток. Не пасует система и в более трудных обстоятельствах — при комнатном освещении лицо лишь чуть обрастает шумами, но несильно.

А вот с задним модулем все сложнее. По непонятной причине HTC установила сюда сенсор всего на 4 Мп, что, соответственно, наложило определенные ограничения. Размер фотографий составляет всего 2688x1520, а их детализация уступает конкурентам. С учетом, что перед нами флагман, факт, естественно, обидный, однако насколько — зависит от требований хозяина телефона. Ко-

му-то эти 4 Мп, как говорится, поперек горла будут, а кому-то и нормально. Например, для нас основным средством получения хороших кадров всегда являлся стандартный фотоаппарат со сменной оптикой, а с телефонной камеры снимки ни разу не покидали экрана устройства, ну или, максимум, уходили в Facebook. А при таком сценарии куда важнее уже не количество мегапикселей, а их качество, и вот тут HTC One не подвел.

Сенсор с обратной подсветкой и размером 1/3 дюйма пасует лишь на дальних объектах, привнося в них излишек шума, в остальном же никаких претензий. Ближние предметы отрабатываются как надо, макросъемка дается без труда, а при плохом освещении здорово помогает сдвоенная вспышка сразу с холодной и теплой лампой. Интересен модуль и своими софтовыми возможностями. Кроме обыденных «сцен» и панорам, предлагается полное управление такими параметрами, как чувствительность, баланс белого, экспозиция и, что совсем уж удивительно, выдержка. Еще одна гордость HTC One заключается в необычном режиме **uFocus**, разрешающем менять фокусное расстояние уже после того, как сделана фотография.

Провернуть такой маневр разрешает дополнительная камера, установленная над основной. По словам HTC, она измеряет дистанцию до объектов, что и позволяет потом смещать фокус. И хотя результат грешит видной глазу ретушью, технология реально работает и при неправильном наведении способна спасти неудачный снимок. Кстати, раз уж затронули систему фокусировки, отметим, что она очень быстрая — время наведения составляет всего 0,3 секунды. На руку скоростной работе играет и сам телефон: если его в режиме сна повернуть горизонтально и щелкнуть по качельке громкости, он тут же перейдет к «Камере» и спустит затвор.

Естественно, не забыли в HTC и про съемку видео. Помимо умения создавать Full HD-ролики, телефону также доступны Slow Motion и необычная возможность поставить запись на паузу, тем самым обойдясь потом без склейки видеоматериала.

•••

В общем, несмотря на относительную слабость сенсора, возможностей фотомодуля у HTC One хватает, и тем, кто не гонится за количеством пикселей, этого будет достаточно. Что же касается всего остального, то тут у HTC One, в принципе, сложно отыскать какие-то недостатки. Да, кому-то захочется больше нетривиальных функций, кому-то может не понравиться фирменная оболочка HTC Sense или использование редких на сегодня nano-SIM. Но все это уже будут придирки, так как в целом HTC One — один из лучших представителей Android-движения. Корпус отличный, экран лихо сопротивляется яркому освещению и готов похвастаться честной цветопередачей, звук — лидер в классе, а начинка держится в топе всех бенчмарков. Другими словами, пользоваться аппаратом приятно и удобно. Единственное, что смущает, — уж больно дорого он обойдется, в 32 990 рублей. ● *Дмитрий Колганов*

**ПЛЮСЫ**

+ отличная сборка
+ высокая производительность
+ хороший звук
+ поддержка LTE
+ долгое время работы
+ поддержка карт памяти

**МИНУСЫ**

- основная камера на 4 Мп
- высокая цена в России

# БОЕВОЙ КОТ

## Тестирование игровой гарнитуры Mad Catz F.R.E.Q. 4D

Трудно поверить, но пять лет назад собрать на тест хотя бы три игровые гарнитуры было почти нереальной задачей. Сегодня же свои наушники с микрофоном представили, кажется, практически все — начиная с грандов звуковой индустрии и заканчивая производителями оперативной памяти. Собственным видением, как именно должна выглядеть гарнитура, поделилась и **Mad Catz**, известная по необычным мышкам и клавиатурам.

### Военный образец

Внешне **F.R.E.Q. 4D** — образец дизайна по Mad Catz: чашечки в непривычном шестиугольном корпусе, дуги в милитаристическом стиле, оголовье с необычно широким профилем. И пусть выполнено все это в пластике, а не в металле, все равно выглядит интересно и свежо.

Правда, с настройками разработчики явно промахнулись. Регулировок вроде много — дужка выдвигается на несколько сантиметров, динамики поворачиваются на 90 градусов, — но почему-то хорошо наушники сидят лишь на больших головах. На средних и маленьких F.R.E.Q. 4D не хватает прижимной силы — опираются только на макушку и чуть болтаются. В статике, во время игры, это некритично, а вот в безудержном порыве потанцевать или просто поболтать головой в такт музыке модель приходится придерживать руками, иначе слетает.

### Связь

Привыкать надо и к схеме подключения. От самой гарнитуры не отходит никаких проводов, вся коммутация осуществляется через разъем mini-USB на левой стороне и поставляемые в комплекте переходники. Для уличного режима и работы с плеерами Mad Catz предлагает короткий метровый кабель с окончанием на 4-контактный 3,5-мм джек. Каких-то особых преимуществ он не дает: в распоряжении оказываются микрофон и пульт ДУ, позволяющий регулировать громкость и принимать звонки.

В случае домашнего использования производитель рекомендует задействовать USB-провод. Длина у него уже человеческая, два метра, плюс он активирует встроенную в наушники звуковую карту, открывающую доступ к эквалайзеру, фирменной функции усиления баса **ViviTouch 4D**, а также контролю громкости в Windows. Драйверы для этого, кстати, не требуются — операционная система определяет новинку как стандартное устройство воспроизведения/записи, управление вверенными возможностями возлагается на пару кнопок на левой чашечке и поворотный цилиндр на правой.

### Звук

От способа подключения F.R.E.Q. 4D зависит и ее звук. В аналоговом режиме он весьма неоднозначный. На умеренной громкости все играет более-менее нормально — заметны лишь завал в сторону низких частот и слабая проработка средних, что характерно для всех наушников такого типа, — странности начинаются при увеличении мощности. Если на том же iPhone 4S поднимаешь сигнал выше, чем на две трети, динамики резко уводит в неразборчивый бас, в особо же напряженные моменты они еще и перегружаются, искажая тем самым звук.

Совсем другое дело — USB-режим. Как только переходишь на «цифру», наушники буквально расцветают. Во-первых, почти пропадает любовь к басу и на свет вылезают, пусть и не очень детализированные, гитара и вокал. Во-вторых, выравнивается динамика, исчезают неприятные слуху перегрузки. В-третьих, появляется необходимое в играх позиционирование источников. Ну и, в-четвертых, открывается доступ к настройкам, которые в F.R.E.Q. 4D действительно интересные и полезные.

Так, функция ViviTouch 4D оказалась не банальной присадкой к эквалайзеру, а целой системой, имитирующей работу сабвуфера. При ее включении внутри чашечек активизируется подвижная пленка, реагирующая на определенный диапазон частот и заставляющая вздрагивать корпус гарнитуры. Конечно, на практике это мало на что влияет, но удовольствия дарит море.

К месту пришелся и встроенный эквалайзер. В инструкции написано, что у него есть три режима: «игра», «музыка», «голос». Кто из них кто — не определить, индикаторов нет, но, циклически переключаясь между пресетами, можно чуть выровнять АЧХ излучателей, заставить их работать поживее или же приглушить, сделав акцент на высокие частоты. Последнее очень удобно при активном использовании чата: игровые звуки уходят на второй план, а собеседники, наоборот, выделяются. Кстати, для общения с ними Mad Catz предлагает интегрированный в левый наушник микрофон. Голос он чуть приглушает, но улавливает при этом более чем уверенно — проблем во время разговора возникнуть не должно.

• • •

А вот об общем впечатлении от F.R.E.Q. 4D так однозначно уже не выскажешься. На одной чаше весов здесь неудачная посадка и странное поведение в аналоговом режиме. На другой — хороший звук по «цифре», удобное управление и несколько реально полезных функций. Что из этого весомее — зависит от задач будущего владельца. Если наушники будут покупаться для компьютера и ночного просмотра фильмов на планшете, то новинка Mad Catz станет достойным выбором. Если нужно устройство сразу для дома и улицы, то за 5500 рублей можно найти что-то более универсальное.

● *Дмитрий Колганов*

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип наушников:** закрытые
- **Тип микрофона:** интегрированный
- **Динамики:** 2х 50-мм
- **Диапазон частот:** 20 — 20 000 Гц
- **Импеданс:** 32 Ом
- **Интерфейсы:** 3,5-мм джек, USB
- **Длина кабелей:** 1 м (3,5-мм джек), 2 м (USB)
- **Дополнительно:** функция ViviTouch 4D, эквалайзер, отключение микрофона
- **Совместимые ОС:** Windows XP/Vista/7/8, Mac OS X
- **Цена на май 2014 года:** 5500 рублей

### ПЛЮСЫ

+ хороший звук по «цифре»
+ интересные технологии
+ необычный внешний вид
+ возможность отключить микрофон

### МИНУСЫ

- высокая цена
- слабая работа в аналоговом режиме
- недочеты посадки

# РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

## Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

В ушедшем месяце **AMD** подарила нам не только монструозную **Radeon R9 295X2**, но и целый ряд бюджетных плат, ставших отличным ответом младшей линейке **NVIDIA**. С **Radeon R7 250/265** и **R9 280** «красные» разыграли свой старый козырь: карты вышли чуть позже, но получились чуть быстрее и дешевле, чем у оппонента. Естественно, мы этим решили воспользоваться.

**Основные изменения этого месяца**

- Согласно правилу «Один гигабайт хорошо, а два — лучше», установим в «Дешево и сердито» видеокарту **Sapphire Radeon R7 260X 11222-06-10G**. А системе на **Intel** вернем **Core i3-4130**.
- В разделе «Смерть тормозам» у нас сегодня дебютирует **ASUS R7265-DC2-2GD5**. За счет новичка мы сохраним производительность уровня **GTX 660** и сэкономим деньги на покупку более быстрой памяти **Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B**.
- «Займи, но купи» в этом месяце переезжает в более просторные и функциональные корпуса **AeroCool Strike-X Xtreme Black Edition** и **Zalman Z3**. Спасибо за это ощутимо подешевевшей, но не растерявшей своей привлекательности **Gigabyte GV-N760OC-2GD**.
- На смену появившимся в прошлом месяце mATX-материнкам поставим полноразмерные ATX — как в конфигурации «Дешево и сердито», так и в «Смерть тормозам». И пусть по возможностям мы особо не выиграем, зато компьютер в сборе будет выглядеть куда солиднее.

### ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i7-4960X Extreme Edition (Ivy Bridge-E, Socket LGA2011, 3,6 ГГц, L2-кэш 1,5 МБ, L3-кэш 15 МБ) | 40 800 |
| Кулер: Thermalright SilverArrow SB-E Extreme (ал. + медь, 2x 140 мм, 600-2500 об/мин, 21-45 дБ) | 3200 |
| Системная плата: ASUS Rampage IV Extreme Black Edition (EATX, LGA2011, Intel X79, 8x DDR3-1066/1333/2133/2400/2800 МГц до 64 ГБ, 4x PCIe x16, 2x PCIe x1, 4x SATA 2, 6x SATA Rev. 3, 2x eSATA, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 6x USB 3.0, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио) | 18 000 |
| Память: 8x 8 ГБ DDR3-1333 МГц Corsair XMS3 (CMX8GX3M1A1333C9) | 28 000 |
| Видеокарты: Gigabyte GV-NTITANBLKD5-6GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN Black , 889-980/7000 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 113 850 |
| SSD: 800 ГБ Intel S3500 SSDSC2BB800G401 (SATA Rev. 3, зап. — 450 МБ/с, чт. — 500 МБ/с) | 35 020 |
| Жесткие диски: 2x 4 ТБ Seagate Constellation ES.3 ST4000NM0033 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1 | 21 200 |
| Дисковод: Pioneer BDR-S08XLT (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL) | 2707 |
| Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас) | 19 500 |
| Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+4-pin, 4+4-pin, 15x SATA, 4x MOLEX, FDD, 6x 6+2-pin, 2x 8-pin) | 12 600 |
| Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Ultimate Stealth Edition (проводн., подсветка, 104 осн. + 5 доп. клавиш, USB-хаб); Razer Naga 2012 (17 кнопок, 5600 dpi, лазерная, проводн.) | 9250 |
| Звуковая карта: Creative SoundBlaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ) | 8010 |
| Колонки: Edifier S550 Encore (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 42-20 000 Гц, 85 дБ) | 20 400 |
| Мониторы: 3x ASUS VG278HE (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), 2x DVI, HDMI, аудио 2x 3 Вт, NVIDIA 3D Vision 2) | 56 400 |
| **Со всеми наворотами:** | **388 937** |

## ДО 35 000 РУБЛЕЙ

### ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

| | |
|---|---|
| ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 3,5 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 6680 |
| Кулер: Deepcool ICE WIND PRO (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 27,6 дБ) | 1000 |
| Системная плата: ASUS M5A99FX PRO R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 990FX/SB950, 4x DDR3-1066/2133 до 32 ГБ, 4x PCIe x16, PCIe x1, PCI, 7x SATA Rev. 3, eSATA, 2x PS/2, 8x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 4500 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU | 3950 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 9570 |
| Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридн., SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2980 |
| Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: AeroCool Strike-X Xtreme Black (ATX, 200 мм, 2x USB 3.0, аудио) | 3050 |
| Блок питания: Hiper M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin) | 2710 |
| **Системный блок:** | **35 040** |
| Мышь: Logitech Gaming Mouse G600 (8200 dpi, лазерная, проводная) | 2490 |
| Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей) | 3150 |
| Колонки: SVEN IHOO MT 5.1P (5.1, 5x 20 Вт + 50 Вт, 80 дБ, 40-22 000 Гц) | 6340 |
| Монитор: BenQ XL2720Z (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 144 Гц, 300 кд/м², D-Sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, NVIDIA 3D Vision 2) | 16 675 |
| **Системный блок и периферия:** | **62 695** |
| Доп. память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU | 3950 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N770OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1137-1189/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 3150 |
| SSD: 256 ГБ Sandisk Ultra Plus SDSSDHP-256G-G26 (SATA Rev. 3, зап. — 520 МБ/с, чт. — 550 МБ/с) | 6000 |
| Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1) | 2920 |
| **Со всеми наворотами:** | **78 715** |

### ЗАЙМИ, НО КУПИ! (intel)

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i5-4570 (Haswell, Socket LGA1150, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ) | 7050 |
| Кулер: Deepcool ICE WIND PRO (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 27,6 дБ) | 1000 |
| Системная плата: MSI Z87-G43 Gaming (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1333/3000 до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 4780 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1869DE1TX0CEU | 3950 |
| Видеокарта: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 9570 |
| Жесткий диск: 1 ТБ Seagate SV35 ST1000DX001 (гибридн., SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2980 |
| Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: Zalman Z3 (ATX, 200 мм, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) | 2150 |
| Блок питания: Hiper M650n (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin) | 2710 |
| **Системный блок:** | **34 790** |
| Мышь: Tt eSPORTS Theron (5600 dpi, лазерная, проводная) | 2880 |
| Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G510 (проводная, 104 основных + 36 дополнительных клавиш, USB-хаб, ЖК-дисплей) | 3150 |
| Колонки: Edifier R2700 (2.0, 2x 64 Вт, 20-20 000 Гц, 85 дБ) | 6950 |
| Монитор: BenQ XL2720Z (LED, TN, 27 дюймов, 1920x1080, 144 Гц, 300 кд/м², D-Sub (VGA), DVI, 2x HDMI, DisplayPort, NVIDIA 3D Vision 2) | 16 675 |
| **Системный блок и периферия:** | **64 445** |
| Замена ЦП: Intel Core i7-4770K (Haswell, Socket LGA1150, 3,5 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 4900 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N770OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 770, 1137-1189/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 3150 |
| SSD: 240 ГБ Corsair Force LS CSSD-F240GBLS (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с) | 6400 |
| Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1) | 2920 |
| **Со всеми наворотами:** | **81 815** |

## ДО 20 000 РУБЛЕЙ

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

| | |
|---|---|
| ЦП: AMD FX-4350 (Vishera, Socket AM3+, 4,2-4,4 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 4200 |
| Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 34,6 дБ) | 500 |
| Системная плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 2790 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11 | 3230 |
| Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X 11222-06-10G (AMD Radeon R7 260X, 1050/6000 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort) | 5000 |
| HDD: 500 ГБ Seagate Barracuda 7200.12 ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ) | 1900 |
| Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: ACCORD P-25B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ) | 980 |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin) | 1490 |
| **Системный блок:** | **20 690** |
| Мышь: A4Tech Bloody V8 (200-3200 dpi, проводная) | 980 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб) | 670 |
| Колонки: SVEN SPS-700 (2.0, 2x 20 Вт, 40-20 000 Гц) | 1650 |
| Монитор: BenQ GL2460HM (LED, TN+film, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, стереоколонки 2x1 Вт) | 6500 |
| **Системный блок и периферия:** | **30 490** |
| Замена ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 1220 |
| Замена видеокарты: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 1000 |
| SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с) | 1970 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2360 |
| **Со всеми наворотами:** | **37 040** |

### ДЕШЕВО И СЕРДИТО (Intel)

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i3-4130 (Haswell, Socket LGA1150, 3,4 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ) | 2980 |
| Кулер: Deepcool Theta 21 PWM (алюминий + медь, 92 мм, 900-2400 об/мин, 26,4 дБ) | 300 |
| Системная плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 3230 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair XMS3 CMX8GX3M2A1600C11 | 3230 |
| Видеокарта: Sapphire Radeon R7 260X 11222-06-10G (AMD Radeon R7 260X, 1050/6000 МГц, 1 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort) | 5000 |
| HDD: 500 ГБ Seagate Barracuda 7200.12 ST500DM002 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 16 МБ) | 1900 |
| Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: ACCORD P-25B (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ) | 980 |
| Блок питания: HIPRO HPA-500W (500 Вт, 120 мм, 20+4-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, FDD, 6-pin, 6+2-pin) | 1490 |
| **Системный блок:** | **19 710** |
| Мышь: Logitech G300 (2500 dpi, проводная) | 1170 |
| Клавиатура: A4Tech X7-G800 MU (проводн., 104 осн. + 22 доп. клавиши, USB-хаб) | 770 |
| Колонки: Konoos KNS-D600 (2.0, 2x 15 Вт, 85 дБ, 63-20 000 Гц) | 2050 |
| Монитор: ASUS VE248H (LED, TN+Film, 24 дюйма, 1920x1080, 2 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 1 Вт) | 7100 |
| **Системный блок и периферия:** | **30 080** |
| Замена ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 2,8-3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ) | 1730 |
| Замена видеокарты: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 1000 |
| SSD: 60 ГБ Silicon Power S55 (SATA Rev. 3, запись — 440 МБ/с, чтение — 550 МБ/с) | 1970 |
| Звуковая карта: ASUS Xonar DX (24 бит, 192 кГц, 116/112 дБ, 7.1) | 2360 |
| **Со всеми наворотами:** | **37 860** |

## ДО 25 000 РУБЛЕЙ

### СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

| | |
|---|---|
| ЦП: AMD FX-8320 (Vishera, Socket AM3+, 3,5-4 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 5420 |
| Кулер: Deepcool ICEEDGE 400FS (алюминий + медь, 92 мм, 2000 об/мин, 26,3 дБ) | 900 |
| Системная плата: MSI 970A-G46 (ATX, Socket AM3+, AMD 970/SB850, 4x DDR3-800/2133 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, S/PDIF-out, аудио) | 2790 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B | 3440 |
| Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 6000 |
| HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2150 |
| Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: ACCORD SA-01B black (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ) | 1570 |
| Блок питания: Hiper M550n (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin) | 2170 |
| **Системный блок:** | **25 040** |
| Мышь: A4 Bloody V5ma Metal (100-3200 dpi, проводная) | 1210 |
| Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб) | 2630 |
| Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40-27 000 Гц) | 3820 |
| Монитор: BenQ GW2750HM (LED, VA, 27 дюймов (1920x1080), 4 мс, 300 кд/м², D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x2 Вт) | 10 150 |
| **Системный блок и периферия:** | **42 850** |
| Замен ЦП: AMD FX-8350 (Vishera, Socket AM3+, 4-4,2 ГГц, L2-кэш 8 МБ, L3-кэш 8 МБ) | 1260 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 3570 |
| SSD: 128 ГБ Corsair Force GS CSSD-F128GBGS-BK (SATA Rev. 3, зап. — 535 МБ/с, чт. — 560 МБ/с) | 3870 |
| Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1) | 2920 |
| **Со всеми наворотами:** | **54 470** |

### СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

| | |
|---|---|
| ЦП: Intel Core i3-4330 (Haswell, Socket LGA1150, 2,8-3,5 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ) | 4710 |
| Кулер: Deepcool ICEEDGE 400FS (алюминий + медь, 92 мм, 2000 об/мин, 26,3 дБ) | 900 |
| Системная плата: ASRock Z87 Pro3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z87, 4x DDR3-1066/2800 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио) | 3230 |
| Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Corsair Vengeance CML8GX3M2A1600C9B | 3440 |
| Видеокарта: ASUS R7265-DC2-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 900-925/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 6000 |
| HDD: 1 ТБ Seagate Barracuda ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ) | 2150 |
| Дисковод: Samsung SH-224BB/BEBE (SATA, CD-ROM, CD±R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL) | 600 |
| Корпус: ACCORD SA-01B black (ATX, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио) + Deepcool WIND BLADE 120 (120 мм, 1300 об/мин, 27 дБ) | 1570 |
| Блок питания: Hiper M550n (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 2x MOLEX, 2x 6+2-pin) | 2170 |
| **Системный блок:** | **24 770** |
| Мышь: A4 Bloody V3ma Metal (100-3200 dpi, проводная) | 1460 |
| Клавиатура: Logitech G110 (проводная, 104 + 25 дополнительных клавиш, USB-хаб) | 2630 |
| Колонки: Edifier R2600 (2.0, 2x 62 Вт, 85 дБ, 20-20 000 Гц, пульт ДУ) | 5560 |
| Монитор: BenQ XL2411T (WLED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1200:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, поддержка 3D Vision) | 11 500 |
| **Системный блок и периферия:** | **45 920** |
| Замен ЦП: Intel Core i5-4670K (Haswell, Socket LGA1150, 3,4-3,8 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ) | 3940 |
| Замена видеокарты: Gigabyte GV-N760OC-2GD (NVIDIA GeForce GTX 760, 1085-1150/6008 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort) | 3570 |
| SSD: 120 ГБ Kingston HyperX 3K SH103S3B/120G (SATA Rev. 3, зап. — 510 МБ/с, чт. — 555 МБ/с) | 4070 |
| Звуковая карта: Creative Sound Blaster Z (24 бит, 192 кГц, 116,5 дБ, 5.1) | 2920 |
| **Со всеми наворотами:** | **60 420** |

# ТЕСТ №06

ИЮНЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

## В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

**Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.**

❶ Книга по мотивам Watch_Dogs называется...

**А.** Everything is Broken
**Б.** Icarus Effect
**В.** Redemption
**Г.** Dark Clouds
**Д.** Watch_Dogs

❷ Главного героя отмененного слэшера про ситхов звали...

**А.** Дарт Вейдер
**Б.** Император Палпатин
**В.** Дарт Реван
**Г.** Дарт Мол
**Д.** Старкиллер

## ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

**Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.**

❸ В Goat Simulator вместе с патчем 1.1 появился паркур и кооператив на четырех человек.

**А.** Именно так.
**Б.** Полный бред!

❹ В украинскую MOBA-игру Prime World добавили прокурора Крыма Наталью Поклонскую.

**А.** Все верно.
**Б.** Ну ерунда же, прекратите!

## КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

**Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.**

❺ — They said Seymour went to Macarena Temple.
— Macalania Temple.
— Aye?

(— Они сказали, что Сеймур отправился в храм Макарены.
— Храм Макалании.
— Разве?)

**А.** Dragon Age 2
**Б.** The Witcher 2
**В.** The Elder Scrolls 5: Skyrim
**Г.** Bravely Default
**Д.** Final Fantasy X

## ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

**А.** BioShock
**Б.** BioShock 2
**В.** BioShock Infinite: Burial at Sea
**Г.** Republique
**Д.** Gone Home

❼ Сколько наград получила Ubisoft на церемонии Game Marketing Awards 2014?

**А.** 2
**Б.** 10
**В.** 17
**Г.** 24
**Д.** 31

НАШ ПРИЗ

Игровая мышь
**Tesoro Gandiva**
*с полноцветной настраиваемой подсветкой*
пятью игровыми профилями
памятью на 40 макросов
*восьмью программируемыми кнопками*
*поддержкой игровых скриптов*
Плюс — коврик для мыши
**Tesoro Aegis**
с 3D-поверхностью, выполненной из мелкотекстурированной ткани
*одинаково подходящей для работы и с оптическими, и с лазерными сенсорами*
*www.tesorotec.ru*

# СКАНВОРД №06

## ИЮНЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

- Охотница за головами из Remember Me
- Член отряда «Мстителей»
- Уровень в игре
- Продолжение
- Один из трех поросят в The Wolf Among Us
- Родина Huskar из Dota 2
- Бродячий певец
- Имя создателя Flappy Bird
- Отец Тора
- Имя девушки из True Love
- Противник Мегамена
- Раса демона Ааза из книг Роберта Асприна
- Президент и CEO Sony Corporation
- Спусковой крючок пистолета

Ключевое слово: 1 2 3 4 5 6 7 8


Механическая игровая клавиатура

**Tesoro Lobera Supreme**

*с регулируемой подсветкой*

(на выбор доступно 16,8 млн цветов)

двухпортовым USB-хабом

*неограниченным антигостингом*

и программируемыми макросами

*www.tesorotec.ru*

НАШ ПРИЗ

# ВИДЕОПАМЯТЬ №06 ИЮНЬ

Вам нужно скачать приложение **Игромания Live** из **AppStore** или **Google Play**, навести камеру своего смартфона на эту страничку, посмотреть ролик, угадать десять игр по выбранным фрагментам и прислать нам правильные ответы. Чтобы посмотреть конкурсные ролики, воспользуйтесь **«Оживлятором». Внимание!**

## НАШ ПРИЗ

Электронный ридер

**PocketBook 626**

с экраном E Ink® Pearl™ HD

*диагональ 6 дюймов*

встроенная LED-подсветка

*4 ГБ внутренней 256 МБ оперативной памяти*

мощный процессор с тактовой частотой 1 ГГц

*www.pocketbook-int.com*

## Июнь

| | Вс | Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 23 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 24 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 25 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 26 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 27 | 29 | 30 | 31 | | | | |

GRID AUTOSPORT

**Издатель/разработчик** Codemasters

## Июнь

| | Вс | Пн | Вт | Ср | Чт | Пт | Сб |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 23 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 24 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 |
| 25 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 |
| 26 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 |
| 27 | 29 | 30 | 31 | | | | |

**Издатель** City Interactive **Разработчик** Deck 13, City Interactive

# ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ №04/2014

## ТЕСТ

**Правильные ответы**

1. А (события Risen 3: Titan Lords будут происходить в средневековье)
2. В (в новую команду Кена Левина войдет 15 человек из Irrational Games)
3. А (создатель Flappy Bird действительно удалил свою игру из App Store и Google Play, потому что не обрадовался свалившейся на него известности)
4. Б (оформившие предзаказ Wolfenstein: The New Order получат не полную версию, а доступ к бете Doom 4)
5. В (цитата из Assassin's Creed 4: Black Flag)
6. Д (скриншот из Batman: Arkham Origins Blackgate)
7. Д (в феврале 2014 года Sony в рамках образовательной программы PlayStation First предоставила девкиты PS Vita, PS3 и PS4 университету, который находится в Шотландии)

**Победитель**

Сергей Жмуркин (Пенза)

Гарнитура Edifier H640 P с открытой акустической конструкцией удобным силиконовым оголовьем амбушюрами, покрытыми нанотехнологичным материалом с повышенной воздухопрони цаемостью и позолоченными штекерами размера 3,5 мм
www.edifier.ru

## СКАНВОРД

**Правильные ответы**

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Лайтнинг, Елена, ущерб, Носферату, тоад, гол, хадукен, Райли, роутер, капучино, Калашников. По вертикали: детектив, Булгаров, Стюарт, клоун, Рено, Тик. Ключевое слово: **Йорвет**.

**Победитель**

Светлана Наумова
(Мурманск)

Акустическая система Edifier HCS2330 с магнит ным экранированием саб вуфера и сателлитов удобным расположением органов управления, уси лителем, а также сдвоен ным входом для одновре менного подключения двух источников звука
www.edifier.ru

## ФОТОПАМЯТЬ

**Правильные ответы:**

The Darkness 2
4, 3, 2, 1

**Победитель**

Андрей Гаплевский
(Санкт-Петербург)

Проводная компьютерная мышь OKLICK 705G Gaming Optical Mouse с подсветкой, лазерным сенсором переключаемым разрешением 1000/1500/3000DPI dpi и девятью кнопками
www.oklick.ru

# УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 1, 2, 3, 4.

Присылать письма с ответами можно двумя способами:

1. Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест X. Месяц**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

2. Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №X. Месяц

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121
ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест X. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на конкурсы принимаются до 23.06.2014. Итоги будут подведены в августовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Беседовал
**Ян Кузовлев**

# МНЕ НЕ НРАВЯТСЯ ЛЮДИ В ИНТЕРНЕТЕ

Edmund McMillen

## Разработчик Super Meat Boy рассказывает о себе

Я Эдмунд. И у меня неплохо получается делать игры.

Геймдизайн, конструирование уровней, реиграбельность, высокая сложность — вот на что я ориентируюсь в первую очередь при разработке. Мне нравится брать старые жанры и концепции, откапывать всякие древние штуки из 1980-х и делать их современными. Главное — вложить в проект нечто личное, мне нужно писать про себя, чтобы получилось хорошо. Сочинять я не умею, поэтому приходится в своих проектах в той или иной степени рассказывать о себе. Если уж игры и выходят странными, то это все из-за того, что я такой необычный.

Может показаться, что я вдохновляюсь только играми: рисовал уровни для **Super Mario Bros.** или придумывал что-нибудь по мотивам серии **Castlevania**. Но больше всего мне нравится кино, некоторые идеи я беру из фильмов. Режиссеры Дэвид Линч и Алехандро Ходоровски сильно повлияли на мою абстрактную манеру повествования в видеоиграх. Еще могу отметить Ллойда Кауфмана, в особенности фильм «Токсичный мститель». Он жестокий, грубый, но с сатирическим подтекстом там все в порядке. Нравится и Джон Уотерс — за то, как у него ловко получается раскрывать тему табу. Из кино и музыки я заимствую гораздо больше идей, чем из видеоигр; интерактивные медиа мне прежде всего интересны структурой и механикой.

Нравятся вещи вроде **Street Fighter** — это недостижимая высота, придумать и сделать такое у меня никогда не получится. А вот спортсимы мне чужды У них, может быть, и выдающийся дизайн (должна же быть причина, по которой они невероятно популярны), но это совсем не мое. В **FIFA** играет огромная аудитория, а я вот не играл ни разу, но уверен, что проект просто прекрасный. Та же история с автосимуляторами — для меня это скука смертная, но определенный шарм в них есть.

Ничего не буду говорить про игры Питера Молинёё, я совсем не знаком с его работами, но все же восхищаюсь людьми, которые любят экспериментировать, — из талантливых геймдизайнеров могу отметить Терри Кавано (**VVVVVV**) и Cactus (**Hotline Miami**).

Стыдно признаться, но я обожаю покемонов, хотя интерес к ним постепенно угасает с каждой игрой. Как бы там ни было, я потратил на тренировки и бои неимоверное количество часов. Я в восторге от геймдизайна, от возможности ловить разных монстров, у которых свои слабости и сильные стороны. Хотя терпеть не могу, когда нужно заниматься гриндом и повторять одинаковые действия, чтобы набирать опыт и экспериментировать с разными покемонами. Думаю, что гринд — это признак плохого игрового дизайна, над этим элементом всегда можно поработать.

Кроме того, я без ума от мультиплеера в **Call of Duty**. Совсем не обращаю внимания на сингл, даже не запускаю его. Только интернет. Причем я покупаю все новые выпуски и каждый набор уровней по каким-то совершенно неприличным ценам. Еще мне нравится, что в игре есть сплит-скрин, — мы с женой Даниэлой любим играть вместе. Call of Duty не такая ужасная игра, как принято думать у прогрессивных журналистов, сетевой режим там настолько классный, что я готов платить деньги, фулпрайс, и даже не играть в одиночную кампанию.

### Томми и Даниэла

Впервые о Томми Рефенесе я услышал в 2000 году. У меня был сайт *thisisacryforhelp.com*, на котором я вывешивал флэш-мультфильмы и полуинтерактивные игры. Томми тоже занимался флэш-анимацией на своем сайте. Могу вспомнить, что у него был ремейк **Duck Hunt** под названием **Bitch Hunt**, где нужно охотиться за его бывшей девушкой. Другая любопытная игра от Томми — «Прибей Иисуса к кресту», где нужно прибивать Иисуса к кресту: руки там, ноги... У меня же была флэшка **Dead Baby Dressup**, в которой можно одевать мертвого ребенка. Лично с Рефенесом я не встречался, но флэшки у него были забавные.

Чуть позже он получил награду на IGF за игру **Goo**. Я участвовал в Independent Game Festival несколько лет подряд с 2004 по 2009 год, и мы как раз были финалистами в 2008 году. Там-то мы и познакомились, я вспомнил, что этот забавный молодой человек делает веселые флэш-игры. Мы продолжили общаться по Сети, у меня появилась идея сделать антишутер под названием **Gray Matter**. За основу мы взяли

Эдмунд

Томми

**Geometry Wars**, только ты не стрелял в астероиды, а сам был пулей. Томми обожал Geometry Wars, и мы завершили игру за пару недель — работать вместе нам понравилось.

Потом я убедил знакомого, с которым мы делали **Gish 2**, разрешить Томми поучаствовать. Мы все вместе сидели в офисе, а потом так получилось, что я поссорился со знакомым и проект развалился. Рефенес пожал плечами и сказал, что пришло время делать **Super Meat Boy**.

Разрабатывать игру было весело и интересно до тех пор, пока мы не столкнулись с кранчем. Год и месяц все было размеренно, общение с **Microsoft** отлично строилось, во всяком случае наш продюсер был неплохим человеком. Издатель честно сказал нам, что у инди-игр на платформе не особо хорошие продажи, а в случае с Super Meat Boy все еще веселее. Это 2D-платформер, причем сложный. Ждите, друзья, печальных продаж. Много кому в Microsoft игра не понравилась, но кто-то все же решил дать зеленый свет.

С этого момента мы пытались доказать издателю, что умеем работать и делать классные игры. Сотрудники Microsoft говорили, что единственный шанс на успех — успеть к промоакции Game Feast. Тогда Super Meat Boy точно заметят и скачают, а не будут рыться в инди-разделе в куче всякого в поисках бриллианта.

Один нюанс: чтобы успеть к акции, нужно сделать игру за полтора месяца. Мы запланировали работы на четыре. Следующая акция будет непонятно когда, а мы с Томми уже начинали немного голодать и грустно смотреть на каждый доллар. Получалось, сейчас или никогда. Выпускать игру на других платформах нельзя — контракт с Microsoft не позволяет.

Привет, адская и безостановочная каторга. Сначала был стресс. Немного позже про депрессию начинаешь немного забывать, потому что перестаешь спать и теряешь связь с реальным миром. В лучшем случае мы спали по пять часов в день, все остальное время отводилось на работу. Были, конечно, небольшие перерывы на двадцать минут на еду, но в основном вся наша жизнь состояла из работы. Это была не просто депрессия, а нечто за ее пределами. Я иногда лежал в ванной, ждал, пока вода не станет холодной, и думал, в какую же ужасную историю мы вляпались.

Дни перестали отличаться друг от друга, я почти оказался в фильме «День сурка». Потом мы начали болтать с Томми о том, как можем провалиться, как ситуация выйдет из-под контроля и все это потраченное время, все страдания будут напрасны. Было настолько плохо, что мы начали нервно смеяться и шутить, дескать, хуже уже не станет. Всякие мелочи вроде «продажи будут низкими» или «игра не понравится аудитории» уже не имели значения. Ужаснее нашего цикла разработки может быть только сатана, а так мы хотя бы выпустим игру и наконец-то вздохнем спокойно.

Даниэла

Кстати, ситуация из-под контроля вышла: по непонятным причинам мы не сразу попали в ту самую акцию, ради которой постепенно сходили с ума последний месяц. К счастью, все обошлось. Сейчас я вспоминаю жуткие моменты с улыбкой, мне понравилось делать Super Meat Boy. Превозмогание, лишение, кровь, пот и слезы — это прекрасно, и я бы не отказался вновь пережить такое. Когда-нибудь.

Я был в отношениях во время разработки Super Meat Boy, и поддерживать их получалось с трудом. Гармония строилась на обещаниях: «терпи, дорогая, все скоро наладится», или «обещаю, куплю тебе кота или даже двух», или «мы обязательно переедем в новый дом». Жили мы с Даниэлой в маленькой грязной квартире, где повсюду бегали тараканы и еще какие-то жуткие твари, о которых даже не хочется рассказывать. Это было единственное жилье, которое я мог позволить себе на полтора года.

Так и страдали — одни обещания и слова, что все будет хорошо. Даниэла сидела рядом со мной, обычно смотрела какой-то сериал. Я словно отсутствовал, был в своем мире. Могу вспомнить только, как мы с ней обедали по двадцать минут в день и иногда выбирались в ресторан на целый час, вот и все.

По ночам я думал о неотвратимом провале: мы не успеем, все будет зря, не смогу исполнить свои обещания. Даниэла поддерживала меня как могла. К счастью, мы уже встречались несколько лет и все обошлось. Я видел много пар, которые расходились в такой ситуации. Знаю достаточно известных разработчиков с поломанными судьбами — отношения рушились из-за кранча. Думаю, партнер должен быть сильным, независимым и самодостаточным, чтобы пережить такое. Ну и еще желательно, чтобы возлюбленная обожала кошек. Так-то ей можно пообещать, что купишь кота, и дело в шляпе.

Иногда мне помогала съемочная группа **Indie Game: The Movie**, они как раз снимали процесс разработки Super Meat Boy. Команда у них была приятной и вежливой — неудивительно, они же канадцы. В какой-то степени они были мне на время разработки второй семьей, поддерживали как могли. В критические моменты они общались со мной и Томми, спасали от депрессии... а фильм про инди — это так, приятный бонус.

С Рефенесом у нас никогда не было конфликтов. Он занимался технической частью работы, а наше видение проекта всегда совпадало. Для меня он сделал удобный редактор уровней и другие полезные инструменты — таким образом, за большую часть творческой работы отвечал я. В **Mew-Genics**, нашей новой игре про котят, Томми делает искусственный интеллект и симуляцию ДНК. Не знаю, как у него это получается, но не сомневаюсь в том, что выйдет круто. Во время разработки Super Meat Boy мы играли вместе и потом обсуждали спорные моменты — в платформерах мы разбираемся отлично.

Из-за проблем со временем нам пришлось вырезать некоторых боссов из «Митбоя». В релиз не попали дополнительные уровни для «темного мира» и варпзон. Томми очень хотел еще заставить игроков состязаться с их же рекордами, гоняться за «призраком». С другими играми было проще. Так, в The Binding of Isaac попало все, что мы запланировали, но проблема была в другом: игра на флэше предполагает множество ограничений. Из-за технических проблем первый аддон к проекту мы делали целых шесть месяцев, потратили в два раза больше времени, чем на оригинальную игру. Я хотел выпустить второе дополнение, расписал все на бумаге... и отложил в долгий ящик — делать такое на флэше еще раз не хочется. Немного позже с нами связался представи-

Для Super Meat Boy вручную изготавливался разный мерчандайз, от мягких игрушек до разных карточек.

После выхода игры мечта Даниэлы исполнилась — в дом принесли кота.

тель из Nicalis — компания портирует разные игры вроде **Cave Story** и **La-Mulana** на консоли. Издатель предложил использовать отдельный движок для Binding of Isaac, и это позволит добавить в игру еще один аддон.

## Исаак

Не знаю, сколько времени провел за The Binding of Isaac, зато за плечами моей жены двести часов игры еще до ее релиза. Даниэла была основным тестером во время разработки. Все, что я делал с проектом, было придумано для развлечения, да и вообще мы планировали завершить игру за неделю. Семь дней почему-то превратились в три месяца, а плей-тест начался за четыре недели до релиза. Можно сказать, что я делал игру вместе с Даниэлой: наблюдал за тем, как она играет, как обучается механике и познает все тонкости.

Я считаю, что разработчик не должен нанимать тестировщиков. Ты им платишь, и они чувствуют себя обязанными выискивать всякие недочеты, смотрят на то, что в игре получилось плохо, и совсем не могут сосредоточиться на веселых вещах — слишком уж нервная это сделка. Проще сделать вот как: набираешь нейтральных людей, они играют, а ты стоишь за спиной и наблюдаешь. Потом слушаешь отзывы — они вдвойне ценны, потому что эти люди не геймдизайнеры. Этим способом гораздо проще узнать что-то новое о своей игре. Нужно подчеркнуть, что людям совсем необязательно выискивать баги, главное — отладить механику и геймплей. Когда же дело дошло до технического теста, мы просто выпустили игру, огромная аудитория сразу же засыпала нас письмами, и мы исправили 90% багов в первые два дня.

После выхода The Binding of Isaac мы немного боялись, что к нам в дверь постучат религиозные фанатики. Ну, знаете, которые совсем безумные и радикальные. Или по телевидению внезапно пустят сюжет, где истеричные люди все неправильно поймут и начнут искажать факты не в нашу пользу.

Лучше всего в таких случаях объяснять творческий замысел своей игры. The Binding of Isaac — она про то, как религия может негативно повлиять на ребенка. Это история про насилие в семье, сатанизм, христианство, человеческие жертвы. Тут мальчик убивает мать, забирается в чрево и совершает самоубийство. Звучит мрачно и депрессивно, но сама игра выглядит совсем не так — все абстрактное, мультяшное. Тем не менее я старался сделать игру правильно, на основе библейской истории — только поменял несколько деталей, поэтому представьте, пожалуйста, что это апокриф.

Удивительно, но, когда я показывал игру паре священников, они не впадали в праведный гнев. Наоборот, Binding of Isaac им понравился, никаких претензий к тематике — это история по мотивам, она не ставит под вопрос религию. Я не пытаюсь представить христианство в плохом свете и рад, что адекватные верующие люди это понимают.

Не сказал бы, что проблем совсем не было. В Германии игре дали рейтинг Mature за богохульство. Разные люди были немного расстроены таким поворотом событий: как можно что-то назвать богохульством, если оно было в той или иной степени в Библии? Другая ситуация сложилась с **Nintendo**, там крайне трепетно относятся к отображению религиозных символов в американских версиях игр. Есть много разных проектов, в которых такие элементы были убраны цензурой, — в частности, могу вспомнить Castlevania с ее крестами.

Эдмунд знаком с Джоном Ромеро и застал его врасплох.

Когда Джонатан Блоу не критикует игры Макмиллана, он приходит в гости и смотрит кино.

## Кармак и Ромеро

Вся эта ерунда с цензурой напомнила мне про **Doom**. Для меня это была знаковая игра, первый шутер, в котором было прекрасно вообще все: отличный дизайн уровней, техническое исполнение, дефматч... Кстати, именно из-за этой игры появилась ESRB. Ну и еще: когда я запустил Doom, первой мыслью была «Может, в это не стоит играть?» Я был совсем молодым, а Doom казался опасным! Ну, знаете, рок-музыка тоже кажется опасной и запретной — вспомните сами, с каким трепетом слушали кассету с Guns N' Roses, и все поймете сами; **id Software**, Кармак и Ромеро, принесли в индустрию крутизну и опасность — видеоигры стали роком!

В 2013 году я почти все свободное время провел за переизданием **Spelunky**, кажется, теперь это моя любимая игра. До этого я был без ума от **Katamari Damacy** — она вдохновила много независимых разработчиков. Другим прорывным проектом можно назвать **Braid**. Вот игра про Тима уж точно изменила инди-сцену навсегда. Еще мне нравится **Fallout**. Складывается впечатление, что в игре нет правил и ты волен делать все, что пожелаешь, — кажется, в пустоши совсем нет границ.

А вот сейчас игры уперлись лбом в стену. Есть новые консоли, но нет никого, кто бы знал, что делать с технологией. Еще меня немного раздражает состояние подвешенности. Игры хотят перейти полностью в цифру, но у кино такая история закончилась позором — и те и другие сейчас страдают от пиратства.

Одна из причин успеха у инди-игр в том, что они в цифре и разработчики трезво оценивают свои силы и ставят небольшой ценник. Я знаю, что формирование цены — штука сложная, в ней учитываются разные факторы, и есть некоторая логика в том, что ты должен заплатить $60 за AAA-проект. Но проблема в том, что игры сейчас выходят не слишком увлекательными, мне не всегда нравится, как они развиваются, — надеюсь, появится какой-нибудь новый условный Doom и как следует всколыхнет индустрию.

Много разных экспертов стараются угадать, какое новое устройство или геймплейная механика выстрелит. К примеру, сейчас можно неплохо продавать что-нибудь с **Minecraft** на борту, это модно и здорово. Во всяком случае, так говорят разные люди в Сети.

## Эдмунд

Мне не нравятся люди в интернете, я ненавижу, когда кто-нибудь не замечает, насколько эгоистично и грубо себя ведет. Некоторые совсем не думают о чужих чувствах, и эта практика сильно распространена. Дело в том, что такие люди свято верят в свою правоту, они думают, что делают добро, только вот оно достается страшной ценой. Я, если что, о борцах за социальную справедливость (Social Justice Warriors, чаще всего радикальные феминистки, веганы, сексуальные меньшинства).

Для таких персонажей в интернете любое расхождение с их точкой зрения — это уже призыв к войне, любое инакомыслие считается чистым злом. Я вот хочу, чтобы все были счастливы, и стараюсь никого не оскорблять лишний раз. Мечтаю вот, чтобы все так себя вели. Нельзя плохо относиться к мужчинам только потому, что у них что-то лучше получается, или ненавидеть белых из-за того, что у них есть привилегии. Все эти обсуждения, кто чего достоин, кажутся мне просто удобным поводом изливать гадости друг на друга, это слишком уж эгоистично и лицемерно. Почему люди просто не могут быть милыми и дружелюбными ко всем подряд? Зачем обязательно дружить против кого-то?

И еще я терпеть не могу тех, кто пытается ввести всякую цензуру, вроде «у нас, конечно, свобода слова, но ты не можешь говорить то или это». Тоже лицемерие, раз уж есть свобода, то дайте выражать свои мысли так, как мне этого хочется.

Раз уж мы про интернет, то нельзя не вспомнить про всех тех чудных людей, которые пишут мне письма. Если критика конструктивна, я воспринимаю ее положительно. Сам достаточно придирчиво отношусь к нашим проектам. Когда кто-то указывает на недочеты в геймдизайне и может обосновать точку зрения — это прекрасно, мне даже хочется, чтобы такие люди чаще писали и обращались. Перед релизом я обычно показываю свою работу коллегам — самым суровым и честным обычно оказывается Джон Блоу (создатель Braid). Когда мне хочется услышать безапелляционное и жесткое мнение, я обращаюсь к Джону, и он

По неподтвержденным данным, это селфи набрало меньше всего ретвитов в истории.

Ромеро отвлекся от игры в Doom — пускай побеждают другие.

приступает к работе сразу, даже если на часах уже глубокая ночь.

Конечно, есть еще и такие засранцы, которым необходимо просто обидеть тебя, но за столько лет я научился отличать беспочвенную критику от полезной. Это необходимо. Чтобы творчески расти, нужно смотреть на свою работу глазами других людей. Сделать идеальную игровую механику самостоятельно, без внешних факторов — невероятно сложно.

Меня бесполезно критиковать за визуальный дизайн или тематику, потому что это мое видение и мне плевать, если игры задевают чью-то тонкую душевную организацию.

В некоторых случаях люди пытаются оскорбить меня, с этим я начал сталкиваться после фильма. Не сказал бы, что это как-то меня расстраивает, это все-таки интернет. Я больше злюсь, когда спрашивают, из какого мяса сделан Митбой. Сейчас уже достиг душевного равновесия, таких глупых вопросов уже никто не задает.

Мне не нужна никакая машина времени, я совсем не тот человек, который будет смотреть в прошлое и мечтать о том, чтобы поменять исход той или иной ситуации. Весь негатив, с которым пришлось столкнуться, — он помог мне стать собой. Такие штуки закаляют характер, даже конфликт с Microsoft многому меня научил. Теперь вот знаю, что у инди-разработчика над издателем есть некоторая власть. Хотите что-нибудь от меня на консоли — предлагайте выгодную сделку или идите к черту. Ничего же не потеряю от того, что откажусь, буду работать в своем темпе. Сейчас я знаю, что серьезно ошибся, воспринимая компанию как человека, в то время как всей этой машине было наплевать. Уже сейчас понимаю, что это все бизнес и он больше про прибыль и выгоду, а не о душевных метаниях маленького человека.

Недавно меня остановил прохожий на улице и спросил, не Макмиллан ли я. Ответил, что да, после чего паренек просто безмолвно стоял и трясся. Было крайне странно увидеть человека, который настолько был восхищен моей работой. Частично эта слава появилась из-за фильма, но я ведь обычный человек, ничем не отличаюсь от других. Ну, успел только сделать пару игр и уж точно не стал задирать нос выше после внезапной славы. Единственное, что изменилось, — в финансовом плане наконец-то появилась стабильность.

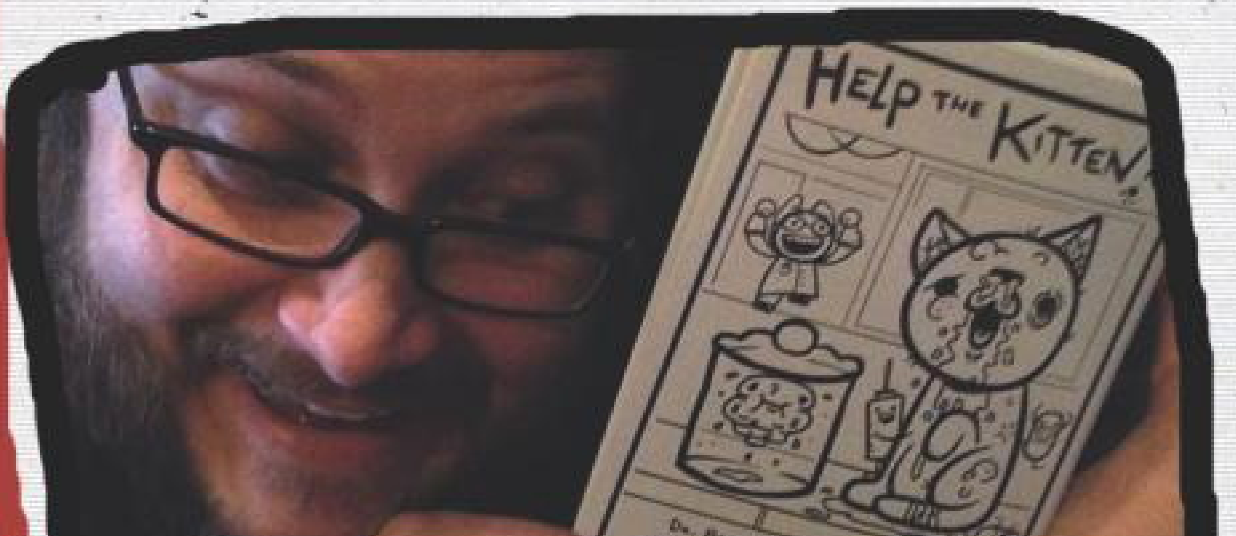
До видеоигр чем я только не занимался, в основном это была работа продавцом в разных местах. Жить в Санта-Крузе дорого, поэтому мы с Даниэлой не сидели без дела. Где-то год я работал в отделе ветеринарного надзора, после занимался всякими частными заказами: рисовал обложки журналов, придумывал иллюстрации для футболок. Чуть позже начал делать видеоигры, сотрудничал с другими командами и понемногу собирал деньги на свой проект — им как раз и оказался Super Meat Boy.

Я слишком сильно боюсь путешествовать, поэтому дальше Санта-Круза выбираюсь редко. Мне нравится встречать ярких личностей, людей с жестким характером — таких, у которых получается наплевать на все и заниматься своим делом. Я проявляю интерес к разным религиям, но мне больше нравится подмечать всякие различия в людях и культурах. Вместе с тем я ксенофоб, поэтому насколько вот интересно мне смотреть на других, настолько они меня и пугают.

С книгами выходит сложная ситуация: я не читаю и никогда особо не читал. Представить меня с книжкой непросто, я страдаю от дислексии, поэтому листать страницы и понимать, что там написано, — пытка. Единственные книжки, которые у меня получается читать, — это автобиографии, они написаны сухо. Что-то более абстрактное и яркое — и я сразу теряю нить повествования, ничего не остается в голове. Еще я собираю лего и играю в Magic: The Gathering. Сейчас это основное хобби, я приобретаю карты из новых наборов и участвую в турнирах.

Я не верю в талант, ну, кроме ума. Само собой, мне всегда хотелось соображать получше. Да и дислексия меня немного расстраивает, без нее было бы намного проще жить. Не думаю, что человек рождается с искрой, — успех скорее достигается упорством и работой над тем, что тебе больше всего нравится. Мне повезло — я занимался творчеством и все знакомые поддерживали это начинание. Говорили, что у меня получается здорово; наверное, поэтому у меня со временем улучшились навыки.

Если уж и говорить о недосягаемом, то я хочу быть мускулистым, подрасти выше еще на два дюйма, ну и чтобы член стал побольше, конечно. ●



Эдмунд показывает арт своей новой игры фокус-группе.

«Звезда смерти» будет готова в срок.

# ДЛЯ ЭСТЕТОВ

## Восемь игр Эдмунда

### Carious Weltling

Уродливый неоперившийся птенец постигает мир. Загвоздка в том, что ему постоянно хочется жрать, иначе он быстро погибнет от голода. Метаболизм у твари молниеносный, пара мгновений без еды — и можно смело отправляться в страну вечной охоты. Птенцу не остается ничего, кроме как харкать кровью в местную живность и жадно хватать падаль клювом. Загнуться можно не только от голода — местная фауна обожает птичек, особенно без перьев. Гадкий персонаж же вполне может дать отпор и изо всей силы выблевать на обидчика целую струю кровищи.

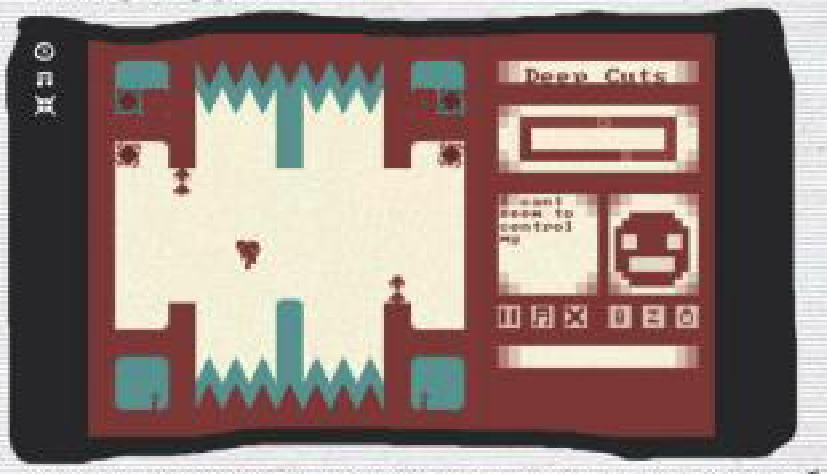
### Spewer

В лаборатории вывели идеальное существо, которое умеет в совершенстве тошнить тугой струей и комфортно чувствовать себя в собственной блевотине. Дальше разворачивается предсказуемая история в лучших традициях Portal. Фрик проходит одну комнату с испытаниями за другой и мастерски овладевает дао тошноты — использует струю как реактивный ускоритель, учится газовой отрыжке: гадость остается висеть в воздухе и у персонажа получается парить сквозь покинувшую желудок массу.

### Gish

У черного как ночь куска смолы есть нежные чувства к непонятной белой субстанции, поэтому он отправляется сквозь шахты, подземелья и руины навстречу любви и счастью. Драматургия здесь играет последнюю роль, потому что Gish больше про технологии — это платформер, сильно завязанный на физической модели. Гиш не отличается подвижностью и отзывчивым управлением, зато умеет становиться текучим, может прилипать к поверхностям или смещать центр тяжести и превращаться в твердое тело. На этом строится взаимодействие с объектами на уровнях: ломаем шеи головастым чудовищам, давим зубастую мелочь, балансируем на тонких мостиках над реками лавы.

### Time Fcuk




Безымянный герой попадает в коробку и пытается безуспешно из нее выбраться. Внутри, кажется, нарушены все законы пространства и времени — с персонажем постоянно пытаются связаться его же клоны из прошлого и будущего, а из головы бедняги почему-то растет еще одна и просит называть себя Стивеном. Удивительно, но Эдмунд придумал Time Fcuk после того, как побывал на встрече выпускников. Механика у игры не имеет ничего общего с мероприятием — мы передвигаем коробки, собираем ключи и перемещаемся между параллельными мирами.

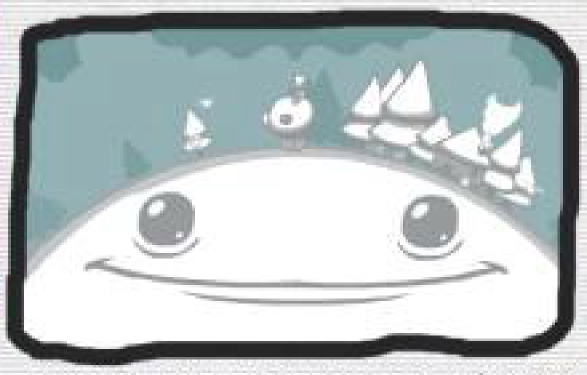
### Cunt

По словам Эдмунда, Cunt — это поучительная игра про опасность венерических заболеваний. На деле, конечно, выглядит все немного прозаичнее. С экрана на игрока смотрит хмурое глазастое влагалище, из которого выползает всякая гадость. Зараза неторопливо приближается к члену, который не без нашей помощи аккуратно кружит вокруг причинного места. Вирусы желательно «расстреливать» и не ловить — иначе есть риск заразиться чем-то настолько опасным, что пенис буквально взорвется.

### Super Meat Boy

Еще одна история любви, на этот раз ранимого, но смелого парня с содранной кожей (Meat Boy не целиком из мяса, он просто очень чувствителен к боли) к девочке-пластырю. Эталонный платформер. Пока проходишь невероятно сложные этапы, лоб покрывается испариной, а руки холодеют — Super Meat Boy требует от игрока идеальной сосредоточенности, но при этом никогда не сует палки в колеса. Управление, дизайн уровней, постепенно нарастающая сложность препятствий — все по-честному.

### Aether



Одна из самых приятных и дружелюбных игр у Макмиллана. Маленький мальчик верхом на сказочном существе путешествует от планеты к планете и решает проблемы грустных инопланетян. Чем больше он помогает другим, тем сильнее теряет связь со своим миром. В конце выходит так, что у молодого человека не получается вернуться домой — планета просто рассыпается под ногами.

### The Binding of Isaac

Маленький мальчик спасается от фанатичной матери в подвале и начинает блуждать по комнатам, полным говна, плотоядных мух и братьев-уродцев. Чуть позже ситуация становится почти безвыходной: наш герой сталкивается с семью смертными грехами, всадниками Апокалипсиса и алтарем во славу сатаны. В отрыве от грустной истории The Binding of Isaac вполне неплохой аркадный roguelike с короткими игровыми сессиями и безумной реиграбельностью.

СТАНЬ ОПАСНЕЕ ДЕМОНОВ
В МИРЕ DEMON SLAYER!
РЕКЛАМА
SLAYER.RU
INFIPLAY

ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕ 12 ЛЕТ

РЕКЛАМА